Tot. 271

日本大地震冲击游戏业，大批春季新作延期或取消

# 游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



— 焦点 —

## 2011 GDC 游戏开发者大会现场报道

业界最大规模专业盛会
本刊记者实地探访

特快专递

## 浪客剑心

明治剑客浪漫谭 再闪

研究中心

## 杀戮地带3 凯瑟琳

攻略透解

## 异说012最终幻想

前线狙击

## 黑色洛城

秋叶原之旅/皇牌空战 突击地平线
第2次超级机器人大战Z 破界篇
无尽传说/解放之剑

— 强作袭来 —

## 龙之世纪II

系统深度解析+主要敌人分析

## 龙腾北国

BioWare的史诗轨迹

## 真·三国无双6

十周年纪念作品完全攻略，全要素披露

## 武艺出众，方可一骑当千

——真·三国无双系列
动作与战斗系统专题


2011.4A
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
07>
9 771008 060006


Gamehalo TV GAME大赏幸运读者深圳之行 影像记录

新作影像集锦 黑色洛城｜未知海域3 德雷克的诡计｜战地3｜爱丽丝 疯狂回归
孤岛危机2 多人模式DEMO评测｜杀戮地带3 网战全接触｜真·三国无双6 点评

本期赠品
Gamehalo DVD
+最终幻想XIV 纪念海报


北通
BETOP
无线技术
环保科技
智能技术
精巧设计
轻松源于专业
MVP
北通MVP系列，只为优质玩家而设。造型精巧，集无线技术、
智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！
北通MVP球王2
无线手柄 型号：BTP-2269
• 无线零延迟手柄
• 6轴加速感应
• 内置锂电池40小时续航
• 适合PS3主机及PC电脑游戏
北通MVP特洛伊
无线手柄 型号：BTP-2276
• 无线零延迟手柄
• 柔和弹力方向键
• 智能省电控制
• 适合PS3主机及PC电脑游戏
北通MVP动力堡垒
多用外挂充电电池 型号:BTP-6387
• USB & PSP双供电接口
• 多用外挂电池
• 智能省电开关
• 2600毫安聚合物锂电
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩
北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司




焦点 OUR FOCUS

# 直击GDC 2011
# 专业盛会，窥见未来
## GAME DEVELOPERS CONFERENCE

**任天堂社长岩田聪恐怕是有史以来在GDC发表基调演讲最多的人了。在继GDC2006、GDC2009两度发表基调演讲之后，岩田聪于今年的第25届GDC上又再次发表了他的第三次GDC基调演讲。在3月2日早上的基调演讲中，岩田依旧谈到了他的游戏开发经验和理念，但与往年不同的是，今年的岩田少了一分笑傲江湖的从容，却多了一分大敌当前的危机感。**

文/采访 Huilei 美编 anubis

## GDC Game Developers Conference 便携游戏的战国时代

作为少数具有实际游戏开发经验的游戏公司社长之一，岩田先是回顾了他的早期游戏开发历程，并又一次强调了“内容才是王道”（Content really is King）的游戏开发理念。接着岩田通过这二十多年来游戏业界的变化——专业化和分工化，软硬件升级以及开发成本的上涨，玩家性别年龄结构的变化，等等——得出了一个支持前述理念的结论：无论什么时代，在什么平台上，那些具有普适吸引力的“必入之作”（Must-Have）都具有以下四个特点：能不断的改进（Constant Improvement）、具有社交性（Social Connections）、能扩大用户群（Expanded Audiences）、能挑战现有观念（Challenge to Existing Notions）。

谈到这里，岩田不失时机地以自家公司3月份即将在北美发售的新掌机3DS为例子来造势，紧接着更让任天堂北美分公司总裁雷吉上台进行了长达12分钟的3DS宣传脱口秀。雷吉的演讲一如既往地个人魅力四射，而包括与AT&T合作推出免费热点服务以及与Netflix合作推出在线电影



■3DS版《马里奥》新作的公布是整个基调演讲最大的亮点，可惜仅公布了几张截图。


■岩田聪基调演讲开场前，台下座无虚席。




■微软展区里当然少不了Kinect的展台。

服务的几个新服务的宣布也让人颇为期待。

重新上台的岩田抛出了3DS版《马里奥》新作正在开发中的重磅消息，并带来了《塞尔达传说 天空之剑》的最新宣传视频。就在这一全场气氛十分热烈的时刻，岩田却话锋一转，开始谈起他对于游戏业的担忧。他表达了对于能纵观全局的游戏开发者的减少的担忧，也提到了游戏中的“匠心”（Craftsmanship）由于开发成本的增加而日渐缺失。而岩田最大的担心，则是针对如今以苹果iPhone为代表的智能手机平台上的廉价游戏的崛起（当然演讲中并没有指名道姓地谈到苹果）。

在岩田看来，智能手机平台上那些数以万计的小游戏正在腐蚀消费者们的传统游戏观念——“游戏是有价值的东西”。根据岩田引用的图表数据，智能手机软件市场上受欢迎的游戏中有92%是免费的。“虽然这样的游戏开发成本会很低，但它们能产生什么利润呢？”岩田质问道。岩田还认为，不同于传统游戏平台商，智能手机平台商并不在乎质量，他们只想让自己市场上的程序和游戏数目尽快上升（笔者注：苹果App Store上的apps总数已经超过25万，而谷歌安卓市场的apps总数也早已突破15万）。而在如此巨大的程序和游戏基数下，开发商很难让消费者注意到自己的产品，也就更难维持产品的开发。“我们创造的游戏是有价值的，而所有的游戏开发者都应该去捍卫这种价值。”



■放在演讲台下方的台词提示机，其实岩田聪都是照着这个液晶屏幕上的文字来念的。

尽管岩田有些神色凝重地叙述了自己对游戏业的担忧，但在演讲的最后，他还是提出了一个积极的观点作为这次演讲的结尾：创新可以拯救游戏业。“相信你的热情和梦想。25年来，游戏开发者们将许多的‘不可能’变成了‘可能’。那么我要问你，我们为何要在此止步呢？”

这边岩田社长的基调演讲刚结束，在离GDC会场Moscone会议中心仅一街之隔的Yerba Buena艺术中心里，从未参加过GDC的苹果也召开了一场可说是令全世界瞩目的新闻发布会，并在会上发布了iPad平板电脑的后继机型iPad2。这一有趣的时间地点究竟是纯属巧合还是刻意设计，我们无法得知。但对于任天堂而言，其与苹果在便携游戏市场上的竞争早已取代了其与索尼之间的一边倒的传统掌机战争，这已经是不争的事实。这两家作风独树一帜的公司原先在其各自的领域都难逢敌手，而在游戏市场这块的目标人群又有一定的同质性。这场针锋相对战争的最终结果，也许会重新定义整个游戏产业和我们对游戏的认知吧。

与大张旗鼓宣传3DS外加基调演讲的任天堂和桀骜不驯绝不参加GDC的苹果不同，崇尚工程师文化的谷歌在这次GDC中发扬了其一贯的低调且慷慨的作风。在去年GDC，谷歌就向每一位参加独立游戏峰会/移动游戏峰会/iPhone游戏峰会的游戏开发者赠送了一部安卓手机，以鼓励他们进行安卓游戏和程序的开发。而在本次GDC上，谷歌采取了一个更巧妙的免费发放策略。谷歌在GDC第二天举办了数场安卓开发的系列讲座，并且在事先没有任何通知的情况下，对参加第一场讲座的所有开发者赠送了一台摩托罗拉Xoom平板电脑或三星Nexus S手机（两者都运行着最新版本的安卓系统），而在那之后也对免费赠送的事三缄其口。这么做的结果就是，通过开发者之间的口耳相传，第二天一整天下来，在谷歌讲座房间的门外都可以看到长长的队伍在等候入场，其宣传效果不可不谓绝佳。而不少开发者们虽然没能拿到免费的安卓设备，但对于讲座的内容也交口称赞，对于安卓开发也表现出了极大的热情。尽管如今在用户体验和一些软硬件的细节上，安卓设备跟运行着苹果iOS操作系统的iPhone和iPad系列相比还有一定的差距，不过既然安卓能在短短的两年内成为全球市场份额最大的智能手机操作系统，谁又知道这个绿色的小机器人在一年之后会进化成什么形态呢？




■南馆大厅，右边是惯例的微软小酒吧。

虽然如今智能便携设备（智能手机、平板电脑）市场上最亮眼的是苹果和谷歌两家公司，但其他一些老牌厂商也不甘人后，纷纷在这次GDC上卯足了劲。

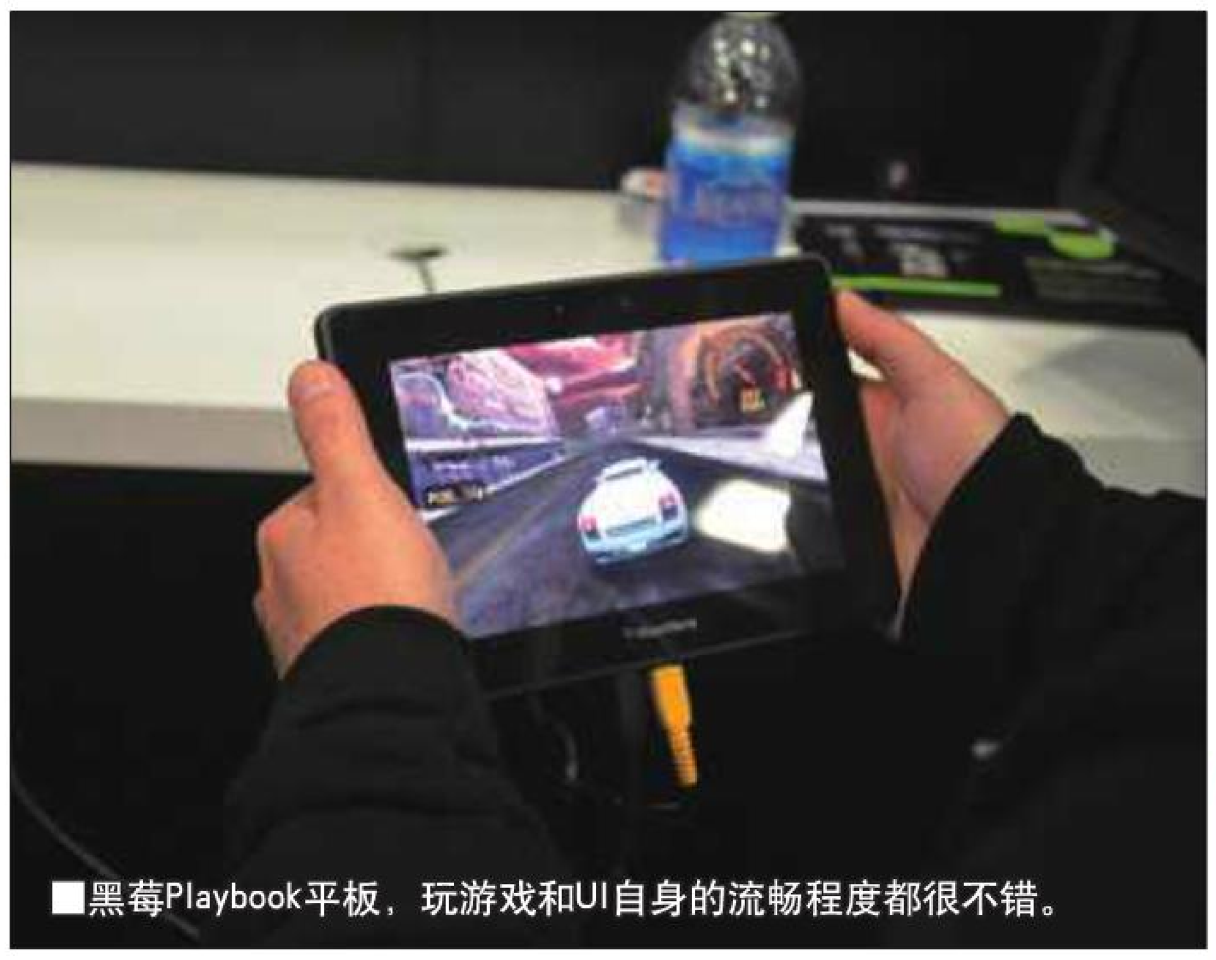
微软在去年末推出了其新版的智能手机操作系统Windows Phone 7（以下WP7），尽管其表现可圈可点，但市场表现只能用不愠不火来形容。就在GDC召开不久前，微软和手机界的王者诺基亚联合宣布将进行战略合作，诺基亚将生产采用WP7的智能手机。而在本次GDC，微软依旧财大气粗地“霸占”着南馆门厅的老地盘，设置了一个小酒吧，并在那里展示自家的产品。而这其中最重要的一块就是WP7手机的宣传。从每天经过南馆门厅的巨大人流量来看，基本每一位参加GDC的与会者都会看到微软的这些宣传，而这其中应该就会出现不少打算做WP7开发的新开发者吧。

另一家老牌智能机厂商RIM在本次GDC的表现也十分亮眼。尽管RIM的黑莓系列手机在与iPhone和Android手机的竞争中早已失去北美智能机老大的地位，不过它最新展出的黑莓Playbook平板电脑可谓是让人眼前一亮。在GDC展馆的黑莓展区设置有数台Playbook供人们试玩。笔者把玩了一翻这款7寸大小的新平板，发现其流畅度即使与苹果的iOS相比也不逞多让，全新的UI设计也让人眼前一亮，而其上以《极品飞车》为代表的几款展示用游戏更是十分流

畅，没有出现掉帧现象。凭借如此出色的表现，相信只要RIM的市场策略得当，这台平板一定会有所作为的。

2010年是智能手机游戏迅猛增长的一年，而以苹果iPad为代表的中间态便携智能设备的出现也为诸多游戏公司指出了新的发展方向。传统专用游戏掌机与智能便携设备之间的竞争日渐激烈，同时两者之间的区别也在逐渐缩小。在任天堂3DS和索尼NGP都要发售的2011年，便携游戏这一日趋庞大的市场将会有何新的发展和变化，且让我们拭目以待。


■GDC第二天，谷歌Android系列讲座的第一场。来参加第一场的人都获赠了一台Xoom或者Nexus S。


■黑莓Playbook平板，玩游戏和UI自身的流畅程度都很不错。



GDC Game Developers Conference

# 让游戏在云中漫步


■关于OnLive开发的讲座。

在2009年GDC上，一家叫做OnLive的公司宣布了与该公司同名的基于云计算的游戏服务。那一刻，几乎整个游戏业界都为之瞩目。按照OnLive的设想，玩家们只需要准备输入和输出设备，而游戏的存储和运算都将交由云计算来完成（说得通俗点，可以看做类似有线电视一样的点播服务）。这一概念的提出对传统游戏业靠卖主机和游戏拷贝来盈利这一运作模式带来了不小的冲击，而各种质疑和争论也随之而来。一年之后，在2010年GDC的一场基调演讲上，OnLive的首席执行官Steve Perlman进行了OnLive的游戏演示，那几乎没有延迟的优异表现获得了在场人们的阵阵掌声。然而在当年6月份OnLive终端发售后，主要由于带宽方面的限制，OnLive上游戏的实际表现并没有达到人们的预期，其订阅用户总量也没有出现太大的增长。为了吸引更多新用户的加入，OnLive的收费方式一变再变，从最初宣布的月租费14.95美元一直变到了去年10月宣布的永久免月租费。

在今年的GDC上，OnLive终于变得务实了许多，不再做那些吸引眼球但让人难辨真假的演示宣传，而是实实在在地安排了两场关于OnLive开发的讲座。讲座上的几位发言人都曾实际参加过OnLive的相关开发，而通过他们的报告，我们也能一窥云计算中所包含的潜力。比如我们若想要体验一些达到电影CG级别的实时演算游戏画面，只有通过云计算才能实现（理论上可以达到30帧／秒），而这在现今任何一台游戏主机上都是无法达成的。尽管如今OnLive的理念还显得有些超前于我们的时代，但我们有理由相信，在高速网络普及的不远的将来，这样的服务将会为游戏业带来真正的变革。

如果说OnLive这样的公司是利用云计算来进行游戏服务这一领域的理想主义者，那么拥有强大研发实力的谷歌则可说是理想主义者和实用主义者的混合体。

Chrome OS是谷歌为了上网本而开发的一款基于云计算的操作系统，是谷歌“网络取代桌面”思想的集大成者。Chrome OS的界面就是一个Chrome浏览器（至少看上去没什么区别），而你在这个浏览器上可以打开多个页面，每个页面里面可以浏览不同的网页或者运行不同的应用或游戏，而用户的所有资料都保存在服务器端（也就是所谓的“云”）。由于搭载有Chrome OS的上网本将于今年年中发售，为了向各位游戏开发者们宣传Chrome OS以吸引他们为其开发游戏和程序，谷歌再次使用了去年GDC时宣传安卓所使用过的终极必杀技：免费发放设备。每一位参加了谷歌在GDC首日举办的关于浏览器游戏和云计算游戏讲座的与会者，都获得了谷歌赠送的一台Chrome OS上网本原型机——Cr-48。如此慷慨的举措，应该会对于Chrome OS的发展产生不小的助推力吧。

谷歌的云战略并不只限于完全基于云服务的Chrome OS。事实上如今市场占有率稳步上升的谷歌自家浏览器Chrome浏览器就在谷歌这一战略中扮演了极为重要的角色。这次谷歌在GDC展馆的自家展区对Chrome浏览器的扩展功能进行了相当大力度的宣传，这其中包括可以在浏览器网页内渲染大量多边形和光照的WebGL技术，能让原生代码接近全速地在浏览器网页内运行的原生引擎（Native Engine）技术（著名的FPS游戏《雷神之锤》已经可以通过这项技术在网页里运行了）以及能让开发者在谷歌的基础架构里运行自己开发的程序或游戏的应用引擎（App Engine）技术等等。这些技术极大地增强了Chrome浏览器的可拓展性（当然也支持Chrome OS），让Chrome浏览器成为了内置于桌面操作系统中的一款过渡性的云操作系统，真让人不得不佩服谷歌的深谋远虑。

当然，就像其他任何领域一样，基于云计算的游戏服务领域也同样充满了竞争。OnLive的竞争者Gaikai在今年同样选择了成为GDC的赞助商并举办了一场关于云游戏的讲座，而谷歌的死对头微软也不遗余力地向手机游戏开发者们宣传自家的云服务平台Azure。看到云服务在游戏业的蓬勃发展，我们完全有理由相信，我们的游戏体验在不远的将来会因为云服务的普及而获得全新的进化。



■人山人海的谷歌区。

# 独立，亦或是非独立

独立游戏开发者群体的发展壮大在这几年的GDC上体现得尤为明显，而今年的GDC对于独立游戏开发者来说更可谓是里程碑式的一届。如今独立游戏的开发和运营已经比起前几年有了长足的进步，不少关于独立游戏的开发经验和新盈利模式的GDC讲座也都人气旺盛。比如Wolfire Games关于将优秀独立游戏打包出售的Humble Indie Bundle运营经验汇报，比如以独立游戏人的资金来为新独立游戏提供资助的Indie Fund运营一年的总结和反思，比如去年独立游戏节（以下IGF）大奖得主《Monaco》的总结讲座……等等，都获得了相当高的上座率。


■《愤怒的小鸟》的总结讲座，来听的人挺多的。

而在周三晚上的IGF颁奖典礼暨游戏开发者选择奖颁奖典礼上，《Minecraft》和《Limbo》这两款独立游戏收获了多项大奖，创下了独立游戏在GDC颁奖典礼上获奖数目的记录。这里必须提一下《Minecraft》。这款由瑞典独立游戏开发者Markus Persson开发的沙盒游戏从2009年5月开发出第一个版本开始，几乎没有做过什么宣传，只凭玩家之间的口耳相传，至今为止已经获得了超过150万份付费下载的惊人成绩。《Minecraft》不单在IGF颁奖典礼上获得了“观众选择奖”和“年度大奖”两个奖项，还在针对已发售游戏的游戏开发者选择奖颁奖典礼上单枪匹马斩获了包括“最佳出道新作”、“最佳下载游戏”、“最佳创新”、“最佳视觉艺术”在内的四个大奖，成为了当晚颁奖典礼上最大的赢家。

虽然独立游戏那一片的风景看着很美，但必须承认的是，如今游戏业界的大部分公司还是属于传统的“发行商－开发商”体系。在数字发行不断壮大的大时代背景下，开发商和发行商之间的关系会如何变化，这是一个很值得探讨的话题。如今大红大紫的来自芬兰的智能手机游戏《愤怒的小鸟》（以下《怒鸟》）的开发商Rovio Mobile在今年的GDC智能手机峰会上举办了一场关于《怒鸟》的总结讲座。Rovio Mobile北美分公司负责人Peter Vesterbacka在讲座上回顾并展望了《怒鸟》的过去和将来，但自始至终没有提到《怒鸟》iPhone版第一作的发行商Chillingo的名字。在讲座的提问阶段，有两位观众的问题都涉及到了发行商Chillingo在《怒鸟》的成功中所做的贡献，但演讲人始终都没有做出正面回应（《怒鸟》只有第一作是由Chillingo负责发行的，之后的所有作品都由Rovio自己发行）。通过演讲人的反应，我们不难猜出这两家公司之间有过一些不太愉快的合作经历。顺带一提，这一讲座的提问阶段还有一段十分具有戏剧性的对话：

“请问《怒鸟》用了什么物理引擎?”

“Box2D。”（一款十分流行的免费开源物理引擎）

“那您有没有考虑过在《怒鸟》的制作名单里写上Box2D的名字?”

“我会考虑的。”

“谢谢！对了，我是Box2D的作者Erin Catto。”

这时全场一阵惊呼，紧接着掌声和叫好声同时响了起来……看来美国人民的起哄能力也相当厉害啊，只是不知道演讲人当时是一种什么心情呢?



■IGF人气奖《Minecraft》。这个游戏和《Limbo》一起是当晚最大的赢家——不止限于IGF范畴内，还延伸到了针对商业游戏的游戏开发者选择奖那边。


▲北馆地下一层大厅的“像素绘画”，通过与会者拿到彩色的小贴纸在GDC进行的五天时间里完成一幅巨大的画面。


▲中午有一个半小时的休息时间。这里是休息区。


▲第一天会议结束后，在北馆地下一层大厅有一个独立游戏业者的社交活动。

# 他们的 GDC



■铃木裕大叔发表先锋奖获奖感言。结束那一刻掌声雷动。

对于游戏开发者而言，GDC 游戏开发者选择奖中的“终生成就奖”和“先锋奖”这两个奖项可说是最高的荣耀了。今年的“终生成就奖”颁发给了前牛蛙工作室创始人之一、如今身为微软 MGS 创意总监的传奇游戏设计师 Peter Molyneux（代表作：《地下城守护者》，《主题公园》，《神鬼寓言》），而“先锋奖”则颁给了国内 TV Game 玩家们更为熟悉的 SEGA 著名游戏制作人铃木裕。第一次参加 GDC 的铃木裕还特意举办了一场关于他游戏生涯回顾的讲座。从该场讲座近乎满席的上座率可以看出，铃木裕老师在美国玩家和游戏开发者心中还是具有相当高的地位的。而该场讲座所透露出的信息中有两条比较让人感兴趣：1. SEGA 有可能会开发《莎木 3》，并且会让铃木裕来继续负责；2. 铃木裕老师目前最想做的游戏是……社交类游戏？——难道是《莎木农场》之类的么？

随着近年来国内网游市场的超速发展，不少拥有充裕资金的国内网游巨头都已经将目光投向了大洋彼岸。盛大于 2010 年收购了全球最大的网页游戏平台 Mochi，该平台拥有超过 1.4 亿活跃用户的庞大顾客群体。九城于 2010 年获取了由多名原暴雪成员组建的 Red 5 Studios 公司的大部分股权，该公司目前正在开发 FPS 新作《Firefall》。完美时空也在 2010 年收购了由数名原暴雪《暗黑破坏神》团队成员组建的 Runic Games，而该公司开发的《火炬之光》(Torchlight) 获得了媒体和市场的一致好评。今年早些时候，腾讯花费巨资成为了 Riot Games 的最大股东——该公司由原 DotA 团队核心成员创立，并开发出了获得过多项大奖的类 DotA 游戏《League of Legends》。而今年 GDC 上，我们也能看到这四家中国网游巨头的身影。盛大和九城在 GDC 展馆的商业展区设置了展台寻找商业合作的机会。腾讯则和它的小弟 Riot Games 一起在展馆职业区招兵买马。完美时空由于已经在美国市场运营了一段时日，其北美分公司的 CEO 干脆直接去 GDC 游戏本地化论坛做基调演讲了。

中国的游戏公司并不是今年 GDC 上惟一的外来者。在展馆内放眼望去，通常会看到一些写着国家名字的巨大广告，比如苏格兰、德国、新加坡和加拿大新斯科细亚省（Nova Scotia），等等。这些通常都是由那些国家（地区）的政府出面组织该国主要游戏厂商，一起联合租下的展示场地。以新加坡为例，由于该国政府已经将互动与数字媒体产业提升到了一个具有重要战略意义的地位，其政府甚至专门成立了一家负责吸引国外游戏公司和招募优秀人才的机构 Contact Singapore。这家机构在包括中国、印度、澳洲、欧洲、北美等多个国家地区都设置有办事处，而这次 GDC 他们也进行了相当大力度的宣传。从 Contact Singapore 的负责人那里获悉，如今许多世界级的游戏公司——比如 EA，育碧，Koei Tecmo，LucasArts，等等——都已经在新加坡设立了分公司进行游戏开发，而新加坡对于愿意前往该国工作的游戏业优秀人才也会提供相当优厚的经济补偿和薪资。从新加坡政府对于游戏产业的这种积极主动的态度中，我们是不是可以学到些什么呢？

持续五天的 GDC2011 已经结束了。在今年的 GDC 上我们看到了许多新的产业动向，也让我们对于游戏业的未来发展更加充满信心。由于 GDC 是一个主要面向游戏开发者的专业性活动，一些像索尼 NGP 这样的让大家比较关心的产品和服务还处于一种犹抱琵琶半遮面的状态。这些悬而未解的问号，也许会在今年 E3 上得到比较完美的解答吧。



■游戏开发者选择奖年度大奖《荒野大救赎》。


▲午休时间，广场外有人宣传卡波卫勒主题的内容。


▲索尼依旧是主展区进门的第一家。


▲3DS版《塞尔达传说 时之笛》也在现场提供了试玩版。

# 热点专访：任天堂与谷歌

谷歌与任天堂可以说是本届GDC的两大焦点。2008年10月，谷歌发布了自家的开源手机操作系统安卓（Android）的第一版。两年多后的今天，安卓的市场份额已经接连超越了苹果的iOS、RIM的黑莓OS和诺基亚的塞班操作系统，成为了全球智能手机操作系统市场上的王者。如今搭载了安卓系统的智能手机已经成为许多人日常生活中最常用的游戏机，而最新版的安卓系统也特意对游戏开发进行了相当的优化，市场上甚至还出现了索爱 Xperia Play 这样的专门对游戏功能进行强化的安卓手机。我们不禁要问，谷歌将会如何部署安卓的下一步游戏战略呢？

自从去年E3开始，任天堂的3DS就是许多游戏玩家密切关注的对象。这款掌机已经于今年2月在日本发售，并将于3月登陆北美市场。为了给3DS做宣传，任天堂在这次GDC可谓是下了相当大的功夫，不但举办了好几场关于3DS的讲座，社长岩田聪也第三度发表GDC基调演讲并由雷吉插播了十多分钟的3DS广告时间。那么这台灌注了任天堂心血的新掌机能否继承NDS的衣钵，再次为我们带来全新的游戏体验呢？？

在这次GDC展馆区域，我们有幸采访到了谷歌安卓团队的核心成员 Dan Galpin 和任天堂公关部门的助理经理 David Young。现在就让我们来听听他们对于各自公司游戏业务的见解吧。



## 谷歌专访

## Dan Galpin

**谷歌软件工程师，安卓开发者指导，安卓团队核心成员之一。**

Huilei（以下H）：谷歌在去年的GDC就免费发放过安卓手机，今年GDC又免费发放了三星Nexus S手机和摩托罗拉Xoom平板电脑两款最新的安卓设备。这是出于什么考虑呢？

Dan（以下D）：安卓这个平台最终是为了消费者而制作的，而我们知道游戏对于消费者而言是非常重要的。它是一个让安卓设备区别于其它设备的重要因素，并且事实上我们在谷歌所开发的技术中有很大一部分是对游戏开发者有用的。所以我们想让游戏开发者们知道这些技术并为之感到兴奋。安卓和平板电脑是当下的热门话题，而我们也在“姜饼”（安卓2.3版本的代号。安卓2.3是针对智能手机的最新版本，针对平板电脑的是安卓3.0版本，代号“蜂巢”）中增加了很多对于游戏功能的优化。所以我们想要让一部分的游戏开发者们能尽早接触到这些设备和技术。这也是我们安卓战略的其中一部分。能看到这些开发者们第一时间接触到最新的安卓API和设备，我们感到很高兴。

H：请问您如何看待谷歌和苹果之间的竞争？——或者说，不止是苹果，还有像任天堂、索尼这样的传统游戏厂商？

D：我觉得很兴奋，因为现在有那么多的能量涌入游戏这一市场。我并不将这一切看做竞争；我觉得他们都在创造优秀的游戏平台，而消费者则是最终的受益者。比如这次任天堂展区的内容就很让人兴奋，我觉得他们的东西很赞。而这一切最终都将为玩家们创造更好的游戏体验。

H：在最初设计安卓的时候，谷歌是要将其设计成为一个主要面向游戏的平台吗？

D：从最初开始，安卓就一直是被设计成能让优秀的游戏很好地运行的。如果你看看安卓的模型，它从最开始就是以考虑到将来系统的底层会发生变化来设计的，而这一点对于开发高性能的游戏而言是必不可少的。不仅于此，整个安卓框架对于游戏开发也很有用。比如里面的很多针对动画和渐变的工具从最初开始就能为开发者们所使用来创造优秀的安卓游戏体验。对于安卓而言，游戏从一开始就是很重要的一部分。而当这个系统逐渐成熟，游戏所占的比重也随之扩大了。所以从一开始我们就知道安卓会成为一个优秀的游戏平台。

H：那么游戏是否是安卓采用虚拟机机制的原因之一呢？

D：采用虚拟机机制是为了将开发者与系统的变化以及硬件的变化进行隔离。如果你制作了一款在Dalvik虚拟机（安卓所采用的虚拟机系统）里运行的游戏，那么你的游戏将会更加容易地运行在不同的设备上——比如谷歌电视。当然你也可以选择使用原生代码（比如C++），我们也早已支持原生代码开发了。但将开发者和这些变化进行隔离可以让他们的开发过程变得更加容易，也更能保证游戏的兼容性，尤其是面对市面上那么多不同硬件规格的安卓设备。

H：下一个问题是关于谷歌的另一个操作系统Chrome OS的。谷歌在这次GDC也发放了使用Chrome OS的原型机Cr-48笔记本，请问这是否与游戏有关呢？

D：Chrome和Chrome OS所使用的技术中有许多是十分让游戏开发者们兴奋的。其中之一就是你能让Chrome OS成为一个游戏平台。我认为Cr-48笔记本发放的象征意义大于其实际意义，因为Cr-48并不是作为一台高性能游戏设备来设计的，但它能展示我们至今为止在Chrome OS上所获得的进展，以及许许多多它能触及到的游戏受众。当然我们也在这次GDC宣传关于Chrome OS的新技术，比如Chrome OS有原生的客户端——你不仅可以用C、C++以及其他编译语言来编写游戏，还可以在浏览器这一沙盒中安全地运行它们，而且其实际表现将会是前所未有的高效。我们也在展示Web GL（基于网络的图形API库）——你在Google Body这个例子中可以看到，里边的多边形数目非常之高。此外我们还在展示基于HTML5的游戏——Canvas（HTML5里的一个元素，可用来绘制动态2D图形）是完全可以用来编写高性能的游戏的。所以我们完全可以将Chrome看做另一个优秀的游戏平台。而且Chrome并不被Chrome OS所限制，Chrome是一个独立的浏览器，这是十分让人兴奋的。对于游戏公司来说，它们可以通过这一平台接触到庞大的用户群体，并为他们提供多样的游戏。

H：如今谷歌在力推安卓和Chrome OS两种操作系统，这会是资源上的浪费吗？这两者最终是否会结合起来？

D：我觉得这两个操作系统都很让人兴奋，它们在为不同的市场服务。Chrome OS针对的是经常使用高速网络的群体，而安卓则更像一个传统意义上的操作系统。总的来说，我们认为这是两个独立又互补的优秀平台，并且它们有很多底层技术是共通的。比如说，Chrome能让你使用Open GL ES 2.0，这一点和安卓很相似。这两者都内置有十分优秀的HTML5浏览器。我觉得它们是针对不同用户群体的科技集合体，也都是很棒的平台。我们很期待它们今后的发展。

H：这一切听起来真的很让人兴奋！也非常感谢您接受我们的采访！



▲《杀戮地带3》开发团队的招聘展台，这两个Cosplay的哥们还是挺敬业的。



▲游戏开发者选择奖颁奖晚会开场前的迷离灯光。



▲任天堂展区，四个人围着在玩3DS。右边那位玩的是《死或生次元》。



# 任天堂专访

## David Young

任天堂 PR 助理经理

Huilei（以下 H）：岩田社长在今天的基调演讲上提到了“创新”，而任天堂的最新掌机 3DS 在外型上和它的前任 NDS 非常相似，其最大区别在不少人看来只是那块能支持裸眼 3D 显示的上屏。您认为裸眼 3D 这一特色能为玩家们带来游戏体验方面的创新吗？

Dan（以下 D）：任天堂 3DS 并不是任天堂 NDS 的延续，它是一台真正的次世代掌机。虽然在外型上它和 NDS 看着很相似，但实际上它所包含的内容比 NDS 要多得多。正如你所说，裸眼 3D 是它的最大特色，不过这就像是蛋糕表层的糖霜一样，并不是 3DS 的全部。3DS 在连接性能方面比任天堂之前的所有掌机都要优秀。StreetPass 和 SpotPass 是 3DS 的两种主要连接形式。StreetPass 和 NDS 的 Tag Mode 有些相似。在 NDS 的 Tag Mode 中，你必须插入某款游戏的卡带——比如《勇者斗恶龙 Ⅸ》——然后主机进入睡眠模式，并且你要经过某些人的身边，而那些人的 NDS 也要处于睡眠模式并插入了那款游戏的卡带。然而在 3DS 的 StreetPass 中，你可以和别人同时交换十多款游戏的信息，而你并不需要将那些游戏的卡带插入 3DS。这将极大地促进玩家之间的随机交流，也会为玩家们带来许多惊喜。SpotPass 则是另一种连接方式。正如今天岩田社长（注：其实应该是雷吉）在基调演讲上所宣布的，任天堂在北美将与 AT&T 合作，在全国范围内提供上万个免费的 Wi-Fi 热点。通过 SpotPass 功能，每天都会有新的内容被推送到玩家们的 3DS 上，所以每当你打开你的 3DS，你都有可能会发现一些新的惊喜在等着你。

H：关于 StreetPass 我有个问题：这一功能在日本能获得成功，很大程度上是因为日本的人口密度比美国的要大得多，而且日本人出门开车不像美国这边那么普遍。您认为 StreetPass 功能也同样会在美国获得成功吗？

D：当然，在那些公共交通更为普遍的国家，你会有更大的机会来利用 StreetPass 与其他 3DS 玩家进行互动。但因为你能利用 StreetPass 同时交换十多款游戏的数据，所以即使是在美国这样以驾车出行为主的国家，我们也会有更多的机会来进行这样的互动。我们认为 3DS 上的这一功能将会获得成功。

H：还有一个问题是关于 3DS 的续航时间的。任天堂之前公布了 3DS 的续航时间，说是玩 3DS 游戏的话只能支持 3 ~ 5 小时。您觉得这样的续航能力对于一天内正常的游戏时间以及 StreetPass 和 SpotPass 使用来说是否足够呢？

D：3DS 带有一个充电底座，当你在家的时候充电是非常方便的——你只需要把 3DS 放在充电底座上就会开始充电了。我们所说的 3~5 小时的续航时间是当所有的设置打开时的估计值。当你打开 Wi-Fi 和 3D 显示，并将屏幕亮度开到最大，你只能获得 3 ~ 5 小时的续航时间。所以你在较长一段时间内无法充电的话，可以通过调节那些设置来获得更长的续航时间，比如关闭 3D 显示，降低屏幕亮度，等等。

H：我的下一个问题是关于任天堂和苹果之间的竞争的。今天，就在岩田社长进行基调演讲的几乎同一时间，苹果也在 GDC 会场附近的 Yerba Buena 艺术中心举行新闻发布会，公布了新一代的 iPad。而这在我看来是十分有趣的一件事。如今苹果可以说毫不夸张地取代了索尼，成为了任天堂的最主要竞争对手。请问您对此有什么评论？

D：他们确实选择了一个很有趣的时间……（笑）不过你得去问苹果为什么会这么做，因为我不知道他们的意图。不过任天堂喜欢给玩家们惊喜，我们的产品也会与其他竞争者的不同。如果市场上的竞争朝着某个方向发展，那么任天堂就会尝试着向另一个方向前进，如此我们就会有新的东西来提供给玩家们。我们坚信任天堂 3DS 会成功，并不仅仅因为它是一台人们愿意每天随身携带的优秀的硬件设备，更是因为它上面优秀的内容。像《Pilot Wings Resort》、《塞尔达传说 时之笛 3D》以及岩田社长今天宣布的《超级马里奥》最新作那样的游戏体验，你只能在任天堂这边获得。而这也是任天堂相对于其他竞争者的最大优势。

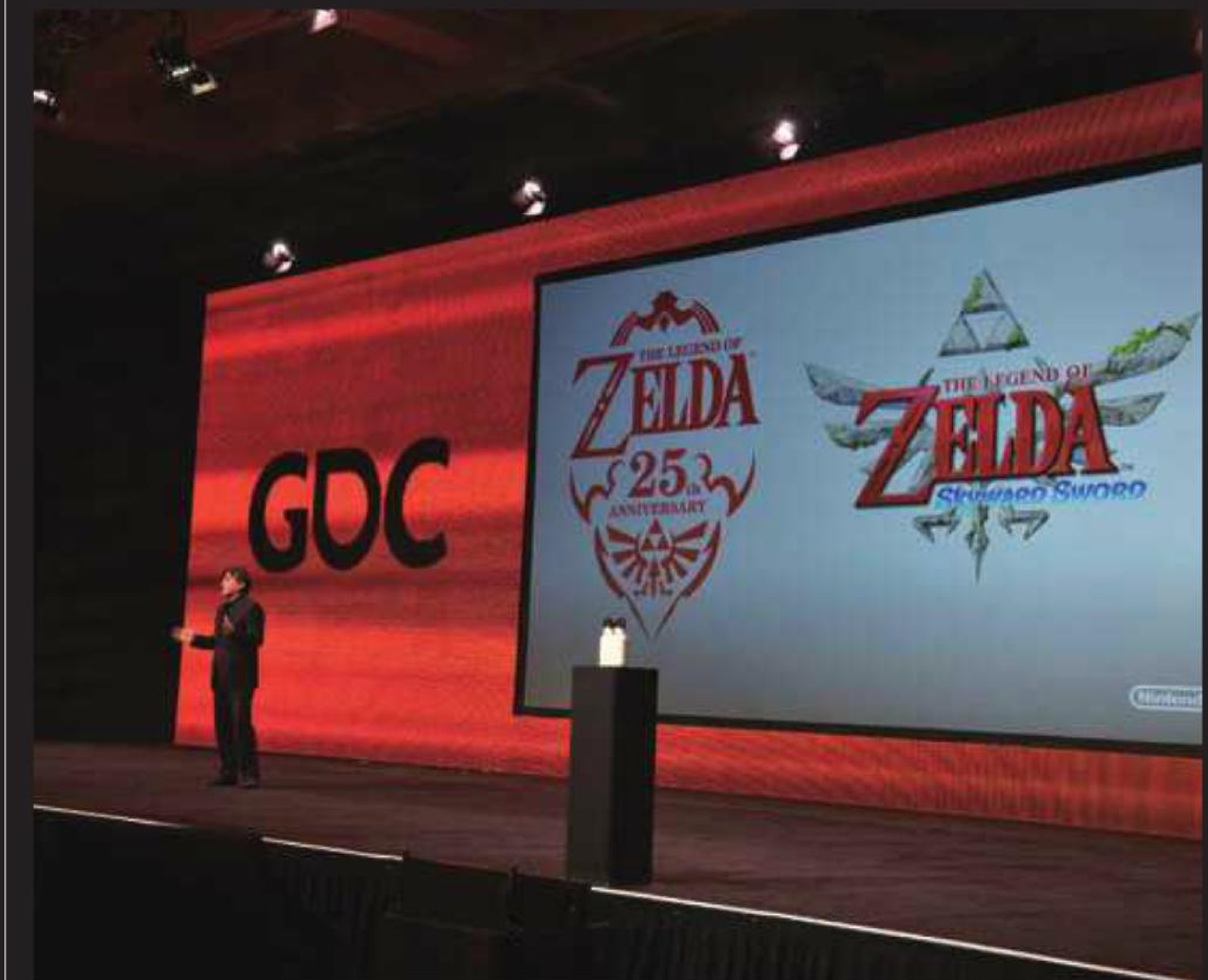
H：岩田社长在今天的基调演讲上提出了一个论点，说是传统游戏厂商以质量为第一，而像 iPhone 这样的智能手机平台上的游戏则以数量取胜，并不关注质量。我觉得这个论点很值得探讨。比如说如今在苹果的 App Store 上已经有了超过 20 万的程序和游戏。虽然说其中很大一部分的质量都不咋地，但在如此大的基数上也出现了相当一部分拥有较高质量的游戏。请问您是如何看待这个问题的呢？

D：其实任天堂也有类似的服务，那就是 WiiWare 和 DSiWare。虽然我们对于质量的要求更为严格，以致 WiiWare 和 DSiWare 上并没有（像苹果 App Store 上）那么多的程序和游戏，但相对的，作为一个游戏开发商，你的游戏如果放到我们的平台上就更容易被消费者们注意到。而且我们将会在 3DS 上沿用这一模式，你将会在 3DS 上看到许多类似的下载游戏和程序。这是任天堂业务的一个重要部分，而我们也将会在这方面做出更多的努力。但另一方面，我们认为那些能为玩家提供更深层游戏体验的零售游戏也是不可或缺的。

H：我的最后一个问题是：您对于索尼的新掌机 NGP 有什么评论吗？

D：他们走的是另一个方向。很明显的，他们的新掌机的目标人群和我们的有一定的不同。我们认为任天堂 3DS 能为所有玩家都提供一些东西。无论你是经常玩游戏的活跃玩家或者是只想玩休闲游戏的普通玩家，在任天堂 3DS 上你都能找到自己想要的内容。

H：非常感谢您接受我们的采访！



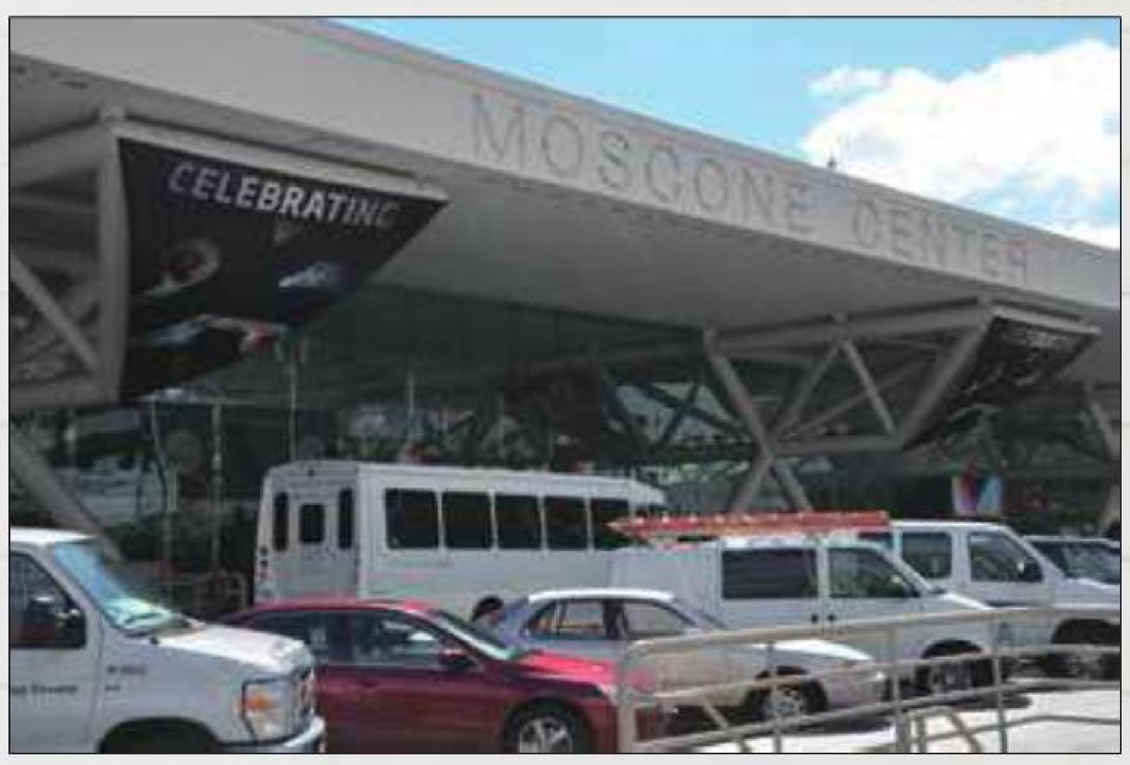




▲NeuroSky展区，这家公司是专门做脑波游戏控制器，虽然概念很炫，但不怎么好用。



▲本届游戏开发者大会所在地点：旧金山Moscone会展中心，照片中为会场北馆。




▲Moscone会展中心南馆。

# CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第271期 4A

COVER STAFF
封面用图：《真 · 三国无双 6》
封面设计：一刀

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

强作袭来 MASTERPIECE



P26
龙之世纪II


## 龙之世纪 II
龙腾北国——BioWare 的史诗轨迹 26
《龙之世纪 II 》攻略 30

## 真 · 三国无双6
武艺出众，方可一骑当千！ 10
——“《真 · 三国无双》系列”动作与战斗系统专题
《真 · 三国无双 6》攻略 16




P10
真 · 三国无双6


焦点 1
游戏情报站 40
@游戏@生活 47
前线狙击 48
排行榜 64
黄金眼 66
PS电玩大本营 69
新作短波 70

## 游戏情报站要闻
日本大地震冲击游戏业 40
NGP 已研发三年，新细节透露 41
环境恶劣，Square Enix 爆发辞职潮？ 42
平井一夫掌管索尼消费电子部门 42

## 前线狙击
黑色洛城 48
第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇 52
解放之剑 55
秋叶原之旅 58
无尽传说 60
皇牌空战 突击地平线 62


新闻资讯 NEWS & PREVIEW



P1 焦点
直击GDC2011：
专业盛会，窥见未来

读编交流 EDITOR & READER








读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120


实用技术 GUIDE & FAQ



P80 攻略透解
异说 012 最终幻想



P88 特快专递
浪客剑心
明治剑客浪漫谭 再闪


研究中心 73
攻略透解 80
特快专递 88
软硬兼施SP 92
游戏进行时 98

## 攻略透解
异说 012 最终幻想 80

## 特快专递
浪客剑心 88
明治剑客浪漫谭 再闪

## 研究中心
杀戮地带 3 73
凯瑟琳 78


## 健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收 藏 者：

收藏日期：



P104
指间方圆

游戏文化 GAME & CULTURE



P101
魅女SHOW


魅女SHOW 101
多边共享 102
指间方圆 104
自由谈 106
邪魔院 109

## 本期光盘精选内容























**特别收录**
幸运读者深圳之行
影像记录
**游戏试玩**
孤岛危机2
多人模式DEMO评测
绿色兵团 前爱国者
视频演示
杀戮地带3
火热网战全接触
真三国无双6
游戏点评
**新作影像集锦**
黑色洛城
如龙 终焉
爱丽丝 疯狂回归
未知海域3 德雷克的诡计
诅咒之影
战地3
狂野西部 大毒枭
变形金刚 月之暗面
无名英雄2
极品飞车 变速2 释放
最后的守护者
Samaritan
虐杀原型 2
汽车总动员2
红色派系 末日审判
指环王 北方之战
**电影前线**
变形金刚3/雷神托尔/美国队长
洛杉矶之战
**ENDING SONG**
Little Match Girl


本期光盘特别附赠
UCG270游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/UrwCuQAYeM4/
密码：jh5kl92g2f

**特别说明**
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①龙之世纪II EA ②动作角色扮演③
④多机种 Dragon Age II ⑤ ⑥美版
2011年3月8日 ⑦1人 ⑧ 59.95美元 ⑨
对应机种为PS3、X360 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| | |
|---|---|
| ARC | ARCADE，街机 |
| DC | Dreamcast，SEGA公司出品 |
| FC | FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品 |
| GBA | GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品 |
| N64 | NINTENDO64，Nintendo公司出品 |
| NGC | NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，SCE公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，SCE公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，SCE公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| SFC | SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品 |
| SS | SEGA SATURN，SEGA公司出品 |
| Wii | Wii，Nintendo公司出品 |
| Xbox | Xbox，Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |


### 郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。


### 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

## 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下


**3DS**
解放之剑 55

**PS3**
爱丽丝 疯狂回归 光盘
暗黑之魂 70
变形金刚 月之暗面 光盘
魔法工厂 海洋 100
黑色洛城 48 光盘
红色派系 末日审判 光盘
皇牌空战 突击地平线 62
极品飞车 变速 2 释放 光盘
凯瑟琳 78
狂野西部 大毒枭 光盘
龙之世纪 Ⅱ 26 68
绿色兵团 前爱国者 67
汽车总动员 2 光盘
如龙 终焉 70 光盘
杀戮地带 3 73
上旋高手 4 67
侍道 4 66
未知海域 3 德雷克的诡计 光盘
无尽传说 60
无名英雄 2 光盘
战地 3 光盘
真 · 三国无双 6 16 66
指环王 北方之战 72 光盘
致命格斗 72
诅咒之影 光盘
最后的守护者 光盘

**PSP**
ToHeart2 迷宫旅行者 70
第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇 52
解放之剑 55
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪 67 88
秋叶原之旅 58
妖精之尾 携带工会 2 67 99
异说 012 最终幻想 66 80
驭星者 银河美少年传说 98

**Wii**
变形金刚 月之暗面 光盘
魔法工厂 海洋 100

**X360**
爱丽丝 疯狂回归 光盘
暗黑之魂 70
变形金刚 月之暗面 光盘
黑色洛城 48 光盘
红色派系 末日审判 光盘
皇牌空战 突击地平线 62
火炬之光 67
极品飞车 变速 2 释放 光盘
凯瑟琳 78
狂野西部 大毒枭 光盘
龙之世纪 Ⅱ 26 68
绿色兵团 前爱国者 67
汽车总动员 2 光盘
上旋高手 4 67
战地 3 光盘
指环王 北方之战 72 光盘
致命格斗 72
诅咒之影 光盘



主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙腾广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年4月1日
定　　价：人民币12.00元

文 绿燕 编 纱迦 美编 NINA

# 武艺出众，方可一骑当千

## “《真·三国无双》系列”动作与战斗系统专题



时值《真·三国无双 6》发售之际，对这个系列进行一番回顾无疑是很有必要的。不过相关的回顾已经写过太多了，这篇专题将另辟蹊径，从系列的动作与战斗系统方面进行回顾。

“《三国无双》系列”从最早的格斗版到现在，已经出过很多作。其中既有正统续作，又有很多分支作品。随着每代作品的推出，其动作设定和战斗系统设定也在不断变化。之所以说变化，而不是说完善，是因为基本上玩家对每次变更都褒贬不一。作为动作游戏（虽然现在已经不能算纯粹的动作游戏了）游戏的灵魂，动作设定和战斗相关的系统设定是至关重要的，它的优劣直接决定了游戏的优劣。而“《真·三国无双》系列”的动作及其相关系统的发展可以说是一路风雨，既成熟，又不成熟；既完整，又不完整。现在就让我们来回顾一下历代的动作系统与战斗相关系统。碍于篇幅，只针对正统作品，而像 GBA、PSP、NDS 上的一些外传性质的旁支，只能略过了。

### 《真·三国无双》



PS 上的格斗游戏《三国无双》虽然是系列真正的始祖，但毕竟游戏类型不同，因此本文不予讨论。以 PS2 上的《真·三国无双》作为一切的起点。

游戏使用一种需要两个键进行特定接续的连击系统。其中一个键作为基本攻击，在不同的基本攻击后按另一个键，可以接续不同的结束攻击。用□键发动的基本攻击在游戏中叫做普通攻击（normal attack，亦有称通常攻击的），用△发动的结束攻击被称为蓄力攻击（Charge attack，亦有称聚气攻击的）。这就是著名的“C 招系统”。该系统并非无双首创，更早的街机游戏（如 SEGA 的《SPIKE OUT》等）就已经采用过这样的动作系统。但是该系统在动作游戏中的全面推广确实与“《无双》系列”分不开。直到后来，包括《战神》、《恶魔城 暗黑的诅咒》、《神曲 地狱篇》，都有着类似“C 招系统”的影子。

因为是系列初代，所以动作系统只能用“处于探索阶段”来形容，很多地方更像《决战》，人物的招式也大多取自格斗版，典型的如吕布。游戏中存在着不少有问题的设定，首当其冲让人不爽的就是系列著名的“出招锁向”。锁向和锁定不同。锁定是指不按方向就能自动对敌人进行追尾攻击，但这锁向，是指出招时即使按方向键也不能改变方向。初代中甚至有一些角色的招式即使不打到人也是不能转向的，因此用起来颇不顺手。其次是令人费解的“倒地起身加血”。把红血的敌将打翻在地，敌将没有受身，从地上爬起来后头上冒了个“LIFE 200 RECOVERED”，无缘无故就加了 200 点 HP。这设定让人摸不着头脑，不知道设计者用意何在。

除开以上两项不足，游戏的动作系统虽不成熟但已基本成型。各种中招状态，受身设定，锷迫（即拼刀）设定，以及众多算法如浮空伤害会减半等都已经初现雏形。这也是以后该系列所有动作系统的基础。



顺便一提，初代实际制作的玩家角色只有格斗版的 14 人，即从赵云到孙尚香，后面的从刘备到张角，都是“有脸的大众脸”。这也相当于是埋下了一个祸根，直到系列第 4 代，这些人物的招式也一直是和相对应的大众脸招式挂钩的（张角与庞统、诸葛亮与司马懿这两对人虽然独立于大众脸，但相互之间仍有不少公用部分）。



# 《真三国无双2》及《猛将传》




“《无双》系列”的系统真正成型于第2代，尤其是作为完全形态的《猛将传》。装备道具、武器等级、UNIQUE武器、贵重品、武器属性等各种设定纷纷登场。良好的打击感和虽然简陋但也用心制作的画面，让人很好地感觉到制作组的诚意。

为了丰富人物的招式，设计者将所有人的最大攻击次数由初代的4下加到了6下，而蓄力攻击自然也从C4加到了C6。人物一开始还是只能出4下，等到获得高等级武器后，招式才会变多。值得一提的是，设计者并没有把这些新追加的招式添加到人物原本的动作（MOTION，简称MOT）文件中去，而是另外新建了一个MOT文件，两个文件作了编号，分别为1号和2号。这样做法本来没有任何问题，但是如前面所说，初代中有很多人物都是用的大众脸招式，制作人在本作的这种处理方式直接导致了这些人没有自己独立的1号动作文件（仍然用的是大众脸的），只有独立的2号文件。也正因为如此，这些人物在以后的几作中一直都无法再和大众脸划清界限。因此初代是埋下祸根的话，2代的这个做法就是直接使这些角色长期无法翻身了。

除了平常能获得的武器与增加能力数值的物品外，2代首次引入了“贵重品”这一概念。当玩者在特定关卡选择特定难度特定人物达成特定条件时，就会出现贵重武器或贵重物品报告，以贵重箱子和输送队两种形式出现。这也从此成为了“《无双》系列”的传统，也是“《无双》系列”最主要的乐趣之一。贵重武器不一定能力就是最好的，大家享受的只是探索获得条件以及获得贵重品的这个过程。所以往后凡是没有这一项目的《无双》，口碑都不大好。

动作方面也完全成熟。各种中招状态，受身规律，招式威力系数的设定，攻防节奏，一应俱全。初代中怪异的倒地起身加血也改成了将领将对手打飞之后一定几率会自己补血，显得更合理一些。同时，NPC无论是武将还是小兵，出招意识都相当高，但智商上略显得冲动些，例如即使对手防御了，也一定要把招式出到结束。总体而言，2代给人以“激烈的相互攻防”的感受，地图的任何一处，只要有敌人和我军，就绝对没有冷场。这也是至今都有很多人把2代《猛将传》作为系列最经典的一作的重要原因。




2代开始有“我强敌亦强”的设定，但是数值设定合理，并没有产生“我强敌更强”的问题，这也是后面几作该反省的。并且，敌方将领也会存在某关某人能力比其他人都要高的情况，也就是“斗气将”的雏形，只不过没有视觉画面的表现而已。

2代开始出现武器属性（当然，真无双的炎硬要算的话就……）。由于是第一次，因此平衡性上把握得还是有问题的。例如强大的斩属性拥有“对小兵100%即死，对武将扣减其剩余体力的25%”的变态效果，远远强于其它所有属性。但尽管如此，毕竟也奠定了属性在以后“《无双》系列”中至关重要的地位。而且本作很多属性的作用仍然变相地出现在别的无双中，例如2代的雷属性就在《战国无双》系列中以“叩击”（或叫土属性，就是信长、幸村等人C2-3把人打下地时那一个震地）的形式出现。

出招锁向这个问题，在2代中变更为“只要普通攻击没打到人，那么后面的蓄力攻击即使打到人了也不会锁向”。因此出现了像曹操空挥五方出C6等运用方式，总体而言是进步。

2代中给人印象最深的也是最变态的，要数弓箭伤害了。这是因为2代时防御力、骑乘防御力、弓箭防御力这三项是独立的，武器和道具加的防再多，不加箭防也一样要被弓箭手轻易秒杀。这设定自然是有点问题的，因此在后面的作品中都做了改进。

总体来说，2代（特别是《猛将传》）是很有代表性的一作。虽然从现在的眼光来看还存在着诸如许多人招式太过平庸以至于在高难度下很难混等一些瑕疵，但毕竟瑕不掩瑜，再加上战斗以外其它方面的系统设定中的亮点，不妨碍本作成为经典之作。

最后小小地提一下，黄忠从本作开始，C2、C4、C5都可以使用R1弓箭构来取消。








# 《真·三国无双3》及《猛将传》、《帝国》



3代同样在动作设定、系统设定、数值设定上有了大幅度的变化，不过这次的变化，就不仅仅有进步了，有一些方面确实存在着不小的问题。

首先看进步。动作方面，除了诸葛亮和司马懿这样的个别人物外，所有人的C3都改成了一种“只按一下会出一两下中间式后直接出结束式，多次按键可以增加中间式的循环次数”这样一种多段攻击，在日本被称为CR（Charge Rush），不过这其实不算是3代的创新，因为2代中吕布的C6就已经是这个类型的招式了。总体而言，CR型C3的出现，对人物招式的丰富度起了很大的作用，尤其是那群与大众脸招式挂钩的角色。从本作开始，各个人物都新加了一招空中按△的招式，称为JC（Jump Charge），不过很大众化，全都是空中砸下来。另外，本作开始塑造出几个马战强人，如马超与周泰，并且还新增了不会落马的绝影，使得以前只能作为代步工具的马现在也能享受到骑战的乐趣了。

本作新增了“返技”系统，L1+△可以使出返技构，返技构虽然有效时间较短，但一受到打击类招式的攻击就会格档掉并使出无敌且防御不能的招式进行反击，颇有《鬼武者》的“一闪”的风范。在敌人出招意识很高的本作中，返技的运用也是相当广泛的。

敌人的AI，在3代本传令人感到有些退步，不过在之后推出的《猛将传》中，则对此大幅度改进。武将不再像2代那样“一根筋”地即使对手防御也出完招，而是发现出招被防就会在两三方后停，等待机会。出招命中的情况下也开始会使用多种招式组成连招，在3代新加的单挑模式中甚至能看到“C3打晕后五方接无双”、“庞统跑方接无双”这类连击。敌将AI的改善，使得战斗更激烈，更刺激。

属性在3代中也大幅度调整了。这代也是属性最多的一代，一共六种，性能迥异，平衡性上除了斩属性仍然显得过强外，其他属性虽然也有不平衡之处，但总体上还是各有所长。本作首次引入了属性等级，并且属性不再依附与武器，而是通过装备相应的属性玉来获得，使得搭配更自由，更能应对不同场合。同时本作也首次引入了“得意属性”这一概念，装备的玉正好是该角色得意属性时，属性等级会提升一级，而《猛将传》中没有相应得意属性的人物也可以通过装备仙玉秘书来使属性达到最高的5级。角色带属性的招式也变成了大多数蓄力攻击的结束式和少量中间式都带，不像2代里那么少得可怜。属性系统的完善，使得本作的战斗乐趣又得到了提高。




本作中开始把某些关里特别强力的将领通过视觉画面来明朗化了。比较强力的敌将身上会有电光缠绕，更加强力的则除了电光外还有半透明的火焰和残象。这就是我们后来常说的斗气将和超斗气将，在日本称为阳炎化和HYPER化。这样我们也能更明确地得知哪名武将需要小心应付了。

本作中，攻击力和防御力终于能对骑乘与弓箭有效果了，而骑攻防与箭攻防则是起到了一些比例和倍率作用。又随着弓箭手攻击力的减弱，终于不再有那么变态的弓箭伤害了。

顺带一提，2代与3代的伤害算法都是“某招的伤害 = 攻击力的平方 × 招式威力系数 ÷ 防御力的平方 × 各倍率之积 + 各加成与扣减的代数和”，与后来几作算法不同。

说了进步，自然要说到问题了。首当其冲的还是那个著名的出招锁向。3代的出招锁向相比2代而言反而倒退了，倒退到了初代的那种只要任何招（无双除外）打到人就再也不能转向了。这对敌将智商已经很高的本作来说，玩家是十分不利的。不过也正因如此，一片反对声中，设计者终于在本代的《帝国》中彻底取消了这个锁向设定。

其次就要说到数值设定。先是我强敌亦强的公式存在问题，导致变成了“我强敌更强”，特别是加攻击的剑吃满后打起人来比一把剑都不吃还不如。事实上3代《猛将传》达人难度并不难，但是这个数据公式问题却变相地加了难度了，这种所谓“难度”当然不是广大玩家想要的。另外，本作开始出现了“破表归零”现象，具体表现为“某项数值过大会被强制变为0”。相信很多人都遇到过“庞统拿着凤凰杖在夷陵被弓箭手一箭满血射死”的经历，就是这个问题在作祟。还有就是连属性的计算上也有很神奇的问题，主要表现在炎属性的烧血速度上。一级炎玉是完全无效，烧血为0，三级炎玉和四级炎玉烧血速度完全一样。这是因为体力是个整数，所以计算结果会舍弃小数，一级炎烧血数值小于1，三级和四级炎玉的烧血量两个数值整数部分一样，只有小数的差异，于是就出现了上述情况。还有就是本代出现的单挑模式也存在不少问题。本传中玩家开始单挑后能力会被初期化，但敌将的能力则只有斗气将是正常的，无斗气的尤其是大众脸十分怪异和夸张，像汉中防卫战的几个大众脸都是两方就秒你没商量。虽然这问题在《猛将传》中得到了修正，但也暴露了数值设定的严重问题。所以说，本代负责设定数值和公式的制作人员是绝对不合格的。

3代中除了极少数如文官类的人物的C1属性气功等外，其他效果类招式一律都是无双式性质。直接表现为不能积蓄无双槽，在本传中即使持有LV10以上武器，效果类招式也不能在无双没满时带属性。而在《猛将传》中，真无双中的效果类招式变成了可带玉属性，这又导致了一批BT的斩属性无双大神的出现。这两个设定都比较怪异，让人摸不着头脑为何要这样。不过由于3代蓄无双不算快（鞭尸不加无双，以及刚提到的效果类招不蓄无双），所以也不能算太不平衡。

本作还有像“陆逊C5-1即使命中空中敌人，敌人也不能空中受身”而导致无限连的存在，还有雷属性的雷电劈死人不算在玩家击破的账上等小问题，不一而足。另外，本作开始玩起倍率



了，达人难度下玩家角色受伤为三倍。不过这倍数设得比较好，既不显得过高会直接被秒，也不会像困难难度那样没斗气的敌将打上来基本没多少威胁。

总体来说，3代是部好作品，但它也存在很多遗憾与不足。嗯，最后还是得说，黄爷爷在本作里还是能用弓箭构取消C2、C4、C5。









## 《真·三国无双4》及《猛将传》、《帝国》

4代同样相比3代在动作设定、数值设定、战斗系统上有了较大变化。不过这次的变化也和从2代到3代一样，既有进步，又有很多问题。

还是先从好的方面讲，首先还是动作招式方面。若说2代到3代变化最大的是C3，那么3代到4代变化最大的无疑就是C5和JC了。一改之前两代的“打上去后打下来”，本作的所有无双武将C5都变成了效果类招式，这又使得4代的C5被日本玩家称为CS（Charge shoot）。各人的C5画面都不尽相同，范围大小也各自不同。不过总体而言没有当初C3的变化那样大。但JC的变化就很大了，有的仍然是砸地（如吕蒙、曹仁、张飞等），有的则是空中逃跑技（如黄忠、星彩、庞统等），有的则是强力浮空连击（如赵云、曹丕、周泰等），这使得3代中实用度不高的JC在本作中使用价值大幅提升。在《猛将传》中还专门新增了物品飞龙甲，可以在蓄力攻击时跳跃取消，不但使得一些收招不安全的招式得到了安全保障，也使得这次改进的JC更加能派上用场。

由于3代《帝国》取消了出招锁向后受到好评，本作也一样没有了这个该死的锁向，这确实是整个系列的一大进步。

本作将武器分类标准、轻、重三类，轻武器出招快，但对敌伤害打了八折； 重武器出招慢，但对敌伤害是1.2倍。《猛将传》中为了弥补重武器出招慢的不足，追加设定为：使用重武器时，受到普通攻击无硬直，但若受到蓄力攻击和无双则仍有硬直。另外本作还有新增的“无双觉醒”系统，觉醒状态中，玩家角色将拥有比轻武器更快的攻速。为了突出觉醒系统，本作的所有UNIQUE武器都有每击破100人就获得一个觉醒印的功能。

本作首次引入了“普通硬直动态时间”的设定。当招式造成的状态为普通硬直时，硬直时间会随着该招造成的伤害占中招者总体力的比例而变化。损血比例越大，则硬直时间越长，时间区间为31帧到56帧（1帧 = 1/60秒）。这就使得有些招式不能算是绝对的真连或伪连。可能对付某个防不高的敌将是真连，打另一个高防敌将就是伪连了。然而由于重武器出招慢，即使伤害增加了也不足以抵消低攻速造成的帧数损失，使得很多招式都成了伪连，所以在《猛将传》中设定被修改为只要使用的是重武器，普通硬直一律为43帧。

本作的属性减少到四种，并且也没有了属性等级。炎和冰这两种属性基本没有改动，另外新增了使招式防御不能且追加5点伤害的阳属性。而斩属性则被进一步削弱，并且还改了个名字叫阴属性，发动时会倒扣无双。在4代本传中阴属性非常弱，不但副作用明显，即死率低，连比例减血都还是几率发动的。《猛将传》里则作了调整，恒定减去总体力的1/16，并且对兵卒必即死，对卒伯和队长级的小兵为25%几率即死。不过由于本作修罗难度很需要无双来保命，因此实用性还是整个系列中最低的。总体而言本作的属性确实偏少，没有3代那么丰富，但除阴外每种属性实用度都不低。

本作中的“我强敌亦强”又有改变，只有斗气将（总大将也算）才是我强敌亦强的，无斗气的能力固定，不再随玩家角色能力上升而加强。并且伤害算法也改成了“某招伤害 = 攻击力 × 该招威力系数 ÷ 防御力 × 各倍率之积 + 各加成和扣减的代数和”。这个算法一直沿用到《真·三国无双ONLINE》以及“《战国无双》系列”和“《无双大蛇》系列”中。

本作首次将一些剧情中比较强力的敌将用事件来表现出“BOSS战”的气氛了，很多超斗气将会随着体力下降幅度有固定台词并且追加各种强力状态，使得战斗时更是疏忽不得。另外有些关卡在特定条件下会变为经典的难关，如本传的关羽千里行（曹军侧）和《猛将传》的祁山之战，令很多玩家乐此不疲。至今还有人在为全角色无觉醒无马战过修罗祁山而奋斗着。

说完改进就要来说存在的问题了。4代的问题总体上不多，但是个个都有对之后的“《无双》系列”起了很大的坏影响，一定程度上说，现阶段《无双》的不景气，也有很大一部分原因是在这些从4代开始出现的毛病上。

这次首当其冲的是小兵招式的恶意简化。之所以用恶意二字，是因为这坏影响之深远只怕连制作人自己都没有预料到。在4代中，低级小兵的招式全都缩减到只有1方和C1以及无双，后面的普通攻击和蓄力攻击全部被砍掉了。配上本作中小兵较低的出招意识，使得战场上出现了大量的“冷场”现象。在2代和3代两作《猛将传》最高难度中战场上双方军士激烈的攻防自此完全看不到了。因为出招只有一下，还哪来什么激烈可言。这个设定一直延续到了以后的5代以及“《战国无双》系列”（从2开始）和“《无双大蛇》系列”甚至《高达无双》和《北斗无双》，它使得原先和武将在招式上平等（虽然少了几招，但至少和持有初级武器的武将平等）的小兵一下子就降低了一个档次。所以之后的《无双》开始被称为“割草”，因为这些“草”已经不是原来的地位了。




其次便是“玩倍率，玩秒

杀”玩得过火了。可以算一算，玩家角色对敌人的伤害倍率。重武器 1.2 倍，背水护符 1.5 倍，战神斧 2 倍，无双觉醒 2 倍，乱舞极书 1.5 倍（或 40 级仙丹 1.8 倍），把这些乘一下，乖乖真不得了，就算修罗难度玩者对敌伤害减半，也是不得了的事，于是秒杀流出现了。再算敌人对玩家角色的伤害倍率，修罗难度 5 倍，玩者装了背水护符 2 倍，嗯嗯，光这两项已经 10 倍伤害了，还不是秒杀么？看看以前的几作，虽然一般敌将攻防要高于玩家角色，但至少还是处在对等的立场上，即使也有一些加成倍率，但双方都要经过多轮攻击才能致对手于死地。而不像 4 代这样要么不出招，一出招不是你死就是我亡。这也使得战斗变得更不激烈，再加上修罗难度战场不掉补品，使得玩家必须舍弃勇猛冲锋的打法，被逼迫地玩起了“无双跑跑流”、“马战觉醒流”之类的猥琐派战术，或者干脆用道具和武器把伤害输出加到最大作为“互秒流”来打，以求过关。被敌将打死后也不像以前那样“虽觉惋惜犹感爽快”，更多的是给人以莫名的挫败感。这种“出招少，伤害高”的最高难度设定方式一直影响着以后的“《无双》系列”，也成为玩家们颇有意见的一个方面。

再次就是从 4 代开始过度强调使用无双乱舞。之前的 2 代和 3 代，无双乱舞虽然也是主要攻击手段之一，但毕竟没有这么过分，少数几个无双强人，也多是自身其他招式性能不佳的。以往的无双威力系数都很低，特别是不浮空的无双威力系数比浮空的更低，真无双虽然带了炎，威力还被进一步降低了。总之制作者不希望玩者只会蓄点无双就放，更多的是希望玩者使用各种招式来作战。然而在 4 代中，无双乱舞的威力系数除了张角、细剑之类的特例外，常规的都是较高的 15，而且不管浮空不浮空。在《猛将传》中更是新增了无双威力 1.5 倍并且无双消费减慢的乱舞极书，也就是说，无双威力变相地已经高到了 22.5。试想，一个招式不仅威力卓著，而且全程无敌。当这样一个招式存在时，其他招式的地位一下子就跌到了谷底，沦落为蓄无双槽的工具。这个设定与前两个一样，也对之后的无双产生了深远的不良影响，包括《战国无双 2》的虎乱 3 无双，“《高达无双》系列”中能秒杀敌将的 SP 攻击（即无双乱舞）等，甚至连以强调 PVP 对战为主的网络版《真 · 三国无双 ONLINE》都沿用了本设定，







使得“技术再好，无双放倒”成为了该作的至理名言。

接下来的就是“普通硬直版结束式”问题了。大家知道，不仅是《无双》，绝大多数动作游戏，一整套连招，只有中间式会是普通硬直，最后一下结束了，一般都是高浮空或远吹飞以及栽倒，眩晕之类的特殊硬直。如果最后结束式和中间式一样是原地简单地硬直一下，这会十分怪异的。而在 4 代中，大量的 NPC（大众武将、小兵等）都出现了这个情况。普通攻击最后一下是普通硬直，C1 是普通硬直，跑方是普通硬直，骑马蓄力攻击是普通硬直，连无双结束式和骑马无双都是普通硬直。这个设定搭配本代的“普通硬直动态时间”，不但给了 NPC 很多无聊得让人窝火的合作无限连，也对之后的作品产生了坏影响。

另外还有个问题是招式威力的同质化，例如所有人物的所有普通攻击威力系数一律为 10，绝大多数（差不多 99% 左右）蓄力攻击结束式威力系数都为 17，绝大多数无双中间式威力系数都为 15，这种懒惰到令人发指的威力数值设定真是让人想把相关工作人员抽上两巴掌。所幸它没有造成太大影响，在之后的《无双》作品里再也没出现过这么千篇一律的数值设定。

总体而言，4 代属于争议性比较大的作品。至今都还在不断出现的修罗祁山视频说明了这代人气的持久，但是打击感减弱、敌人攻击意识下降、高伤害无补给、玩倍率玩秒杀等问题也是玩家们评论本作几乎必提到的。它既算是佳作又算是劣作，是一个矛盾的集合体。

好，最后一句和之前两作一样，黄爷爷在本作仍然享受他的特权，虽然没什么实际用处。

## 《真 · 三国无双 5》及《SPECIAL》与《帝国》

5 代相对于之前几作的改动无疑是最大的，争议也同样是最大的。而且最重要的一点是，对这些改动持否定态度的比持肯定态度的要多




得多。虽然这也不能抹杀 5 代的一些好的地方，但 5 代肯定属于缺点较多优点较少的一作，至少单从招式与战斗系统设定来说就是如此。

5 代完全不用之前几作角色的招式，所有人招式全都重新设计。这点首先勇气是可嘉的，也使得最初公布时大家都很期待。然而既然全新设计就该拿点全新的样子出来，结果发售后还是有不少人都是“有脸大众脸”，这就难免让人感到失望了。

本作破天荒地不采用一直使用的“C 招系统”，而改用了一种叫“连舞系统”的动作模式。具体表现为，普通攻击可以一直循环下去，你不断按键就不断循环，虽然中途也还是有伪连。蓄力攻击只有两种，连续按△和按住△不放，并且接续在任何一招普通攻击后都是一样的。无双乱舞则中间循环动作完全和普通攻击一样。这造成了“招式单一化”的不良情况，打起来一直是一路打到头，一键按到底（当然不是绝对的），不像以往要用多种 C 招来组合攻击。而且受到敌将攻击时如果无双刚放完了，那么就会被直接

连到死。如果没连到死，那只是 NPC 心情好没连下去或者没事乱出了蓄力攻击把你打飞了给了你逃命的机会。另外。设计者简单笼统地把所有蓄力攻击都设为了可以防御崩坏，所有一般浮空（指不是转动浮空或翻滚浮空）都可以空中受身，所有 JC 又都变为 3 代那样的震地型（别说貂蝉张郃那种不算，本质上没有任何不同），这也颇有 4 代的同质化倾向，就有点退步的迹象了。

5 代一改以往仅仅是“打群架”的作战方式。增加了攻城战等设定来强化战场的感觉，是个不错的尝试。敌人方面增加了很多新兵种和战斗用的器械，像专司守卫的棍棒兵，远程攻击的抛石兵，把人推来推去比较烦的骑兵，给人加有益状态的旗帜兵等。兵种的丰富也使得战场上不再单调。新增的游泳有利有弊，为了缓解游泳上不了岸和复杂地图绕路太远问题，在《帝国》中设计者很有创意地想出了“跳坡”设定，只要是斜坡，连续跳就可以一直跳上去，无论多高的地方，哪怕你从插旗山脚下一直跳到山顶也是毫无问题。虽然有些违和，但也不失为解决问题的好方法。

4 代中的三类武器的设定，本作也有保留，只是作用有了些小改动，而且到《帝国》中被废除了，有些可惜。

本作新增的特殊技，以及技能盘的升级学技能方式虽然不算多大的创新，但也是比较有意义的。特殊技与技能的差异也能缓解那些“有脸大众脸”的雷同感。如果这系统能加以改进，相信也会有点作为的。

在 5 代本传中，连舞系统有个很大的问题，那就是需要连舞等级满才能出全招式。这就相当于你一开始都是拿着以往的一级武器出战的，为了增加招式，必须去无聊地刷兵打所谓的连击。偏偏这个连击设定没事去瞎改，变成了打到几人就算几连击。这就根本算不上真正意义上的“连击数”了，以往依靠是否显示连击来判定真伪连的方法也完全不能用了，只是用一串无聊的不断上升的数字来给你加连舞槽。即使你加满了连舞槽，不骑带有“连舞维持”的马照样没走多远就降下去了，被敌人蓄力攻击打到也照样降。玩家为了不被降低招式数量，只能又玩起最最安全的猥琐流了。在 5 代的修罗难度视频中，可以看到有相当一部分关卡全是“开场直奔华佗膏”（华佗膏能加满连舞槽），这也变相反映了玩家对这种系统的不满。可惜的是，在充当《猛将传》的《SPECIAL》中仍未改进，一直到《帝国》才废除了这个系统。

游戏从“《战国无双》系列”中借来了紧急回避系统，以应对比



之前作品多了很多的同屏人数，这也使得一些招式性能不佳的人物可以通过“三方一滚”等方式来混过高难度关卡。这个设定改变了本系列以往的操作方式，但由于来自自家兄弟，所以也算不上新鲜事物。

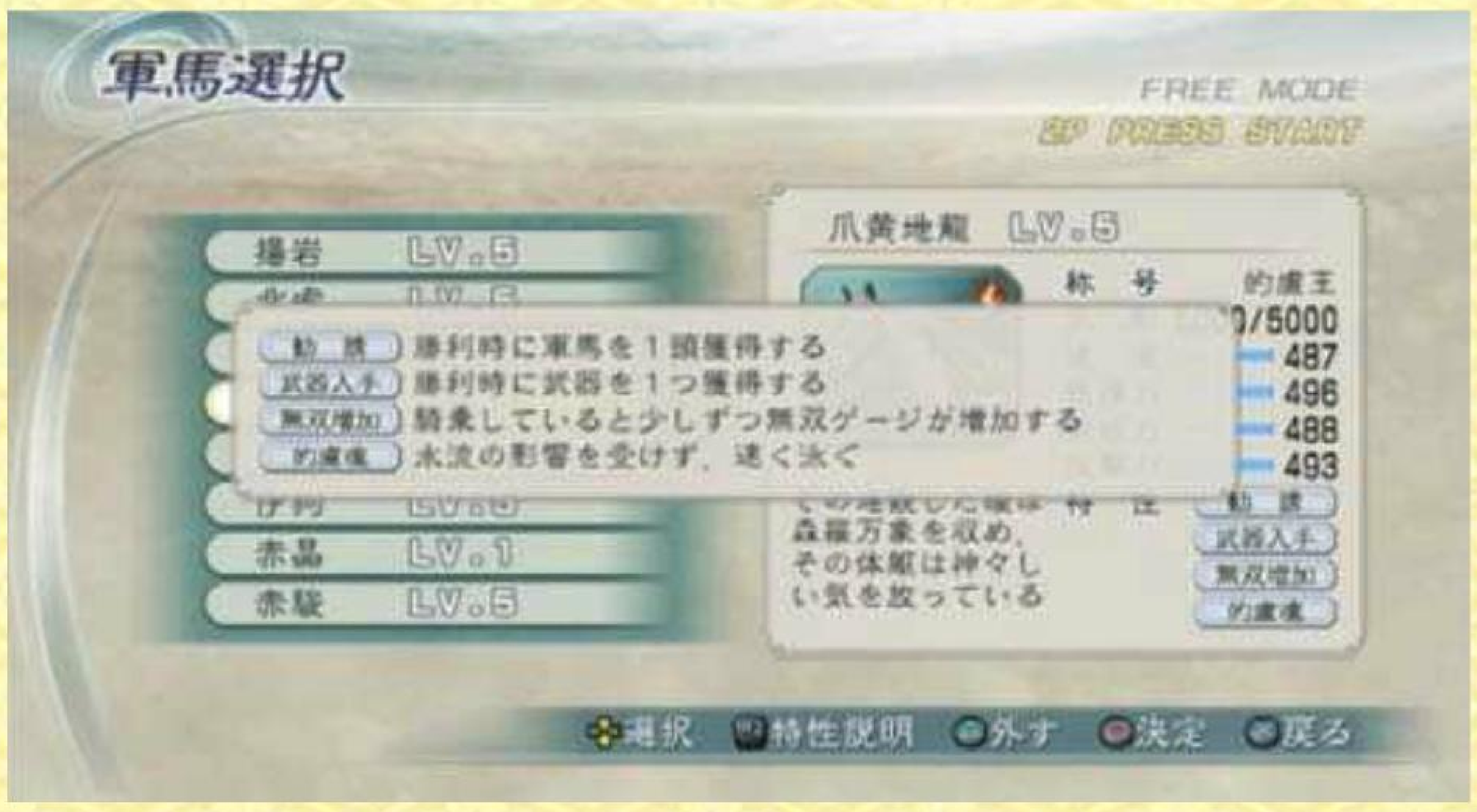
5 代本传中的防御是历代最神奇的，不但 360 度全防，连按住 L1 移动时都能防御，而且防御中还能很无脑地使用防反攻击。这个设定我个人认为是整个 5 代中最大的一个败笔。它的出现以及对应的 AI 设定，直接使得战斗变成了这样一种情况：以往都是双方见面后，开始出招攻击对方，如果你先出手了，对方还没出手则会采取防御措施。现在变成了很多 NPC 一跑到你面前，你还什么都没做，他就先摆出了个像周星驰演的某些电影里那样的猥琐 POSE（5 代很多人防御动作都很猥琐），仿佛在向你叫嚣“来啊，来打我啊”。虽说有“所有蓄力式都崩防”，但是这个崩防后仰一打就浮空，还有“所有一般浮空都可空中受身”在后面，一环套一环，使战斗过程变得很是麻烦，原先激烈对攻的爽快没了，系列传统的绕背也不存在了，出个招总要小心被防反了掉连舞。同样，在《SPECIAL》仍然没有任何改进，也是直到《帝国》才简单地把 360 度防御给取消，敷衍了事。

本作的最高难度修罗也玩倍率，但却玩出了反效果。一般我们都会说倍率加成过多造成秒杀情况。但本作修罗难度玩家受伤也就三倍伤害，并不算高，但是另外一条就很要命了：玩家对敌伤害 0.4 倍。于是乎，在没有“一闪”的情况下，砍个小兵都砍半天才死，要砸开个据点门更是痛苦得很，打高防武将实在是不痛不痒。想想用吕布在一大群小兵中把连舞等级都打满了，砍死的小兵却用一只手都数得过来，这是何等的不给力。所以说数值设定是门学问，设高了不好，设低了也一样有反效果，相关人员还是要多下点工夫才行。

其他的还有 5 代取消了贵重武器和贵重物品的设定，一切东西都靠个“刷”字，都靠 RP，使得大家刷多了就感觉无聊了。这也是广为人诟病的问题之一。

总体而言，5 代是比 4 代更有争议的一作。它更像是个半成品，用来对次世代平台进行试水。这其中满载着制作者力争突破旧作桎梏，寻求革新的决心，也暴露了制作人创新之路上的迷茫与力不从心。

最后一句总算有点区别了，这次不但没了弓箭构，黄爷爷还连弓都没拿出来过，当然不可能再有特权了。




## 尾声

“《真·三国无双》系列”除了正统作品外，还出过 GBA 版、NDS 版、PSP 版，以及网络版等旁支作品（打麻将那个当然不算！），也各自有着自己特有的系统创意。但总体而言，近期《无双》在走下坡路，无论是销量还是口碑都是如此。究其原因，除了日系游戏不景气之类的大环境外，主要还是系列中一些良好的设定没能保留，一些糟粕反而一代接一代传承下来。制作组 ω-Force 的人员一直在变动，很多老一代人良好的设计意图，未能被新一代人真正理解和运用。再加上有些新人基本功并不扎实（这个我不多说，会看数据做 MOD 的人心里都有数），盲目求新，盲目照搬别的游戏的设定（此处特指《战国 BASARA》，不过我并不是战 B 黑），才造成了如今的局面。

最新作《真·三国无双 6》发售之前，我首先很遗憾地又看到了熟悉的“有脸大众脸”。希望这只是一个小小的遗憾，希望作为十周年作品的 6 代能再振当年雄风。

如标题所言，“武艺出众，方可一骑当千”。对《无双》作品而言，动作设定和战斗系统就是其武艺，只要 6 代和今后其他作品能练好武艺，在这方面做出亮点，那么成为佳作并不是难事，重振雄风也绝不是空谈。

好，继续我们的一骑当千之旅吧。

白金时间：80 小时以上

文 纱迦 美编 NINA



如果你看到这段文字时还没有入手《真・三国无双6》，那么就再等几天买官方中文版吧！虽然游戏还是有很多不尽如人意的地方，但是如果你是一位系列的老玩家或三国迷，你还是能在游戏过程中找到很多感动的。另外应该有不少玩家还在苦等 X360 版，不过 X360 版虽然在本月内就会推出，但按照系列的传统，欧美版会锁区，这样一来的话就只有少数人能够体验到了。而且按照系列的惯例，欧美版应该是没有日文字幕和日文语音的，更别说中文了。

| 真・三国无双6 | Koei Tecmo | | 动作 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | 真・三国无双6 | | 日版 |
| | 2011年3月10日 | 1～2人 | 7200日元 |
| | 对应机种为PS3、X360。日版为PS3独占。PS3中文版3月31日发售预定。 | | |

# 操作篇

这次游戏的操作又回归了 5 代之前的 C 技系统，即由□△来组合出招。下文提到的操作全部以 PS3 版为准。



## 键位说明

| 键位 | 操作 |
|---|---|
| 左摇杆／十字键 | 移动／游泳 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| SELECT | 调出地图画面 |
| START | 调出菜单 |
| □ | 通常攻击 |
| △ | 蓄力攻击 |
| × | 跳跃／上下马 |
| ○ | 发动无双乱舞 |
| L1 | 防御／后视角移动 |
| L2 | 呼叫座骑 |
| R1 | 易武攻击 |
| R2 | 切换地图表示方式 |

## 易武攻击

R1 发动的交换武器的攻击，日语称为ヴァリアブル攻击，根据中文版的译名，现译为易武攻击。本作战斗系统的最大变化，就是玩家可以同时携带两种不同的武器上场，而在战场上按 R1 就可以在装备的两种武器之间进行切换。

但绝大部分武器按下 R1 时，并不是简简单单地变换武器，还可以发动易武攻击。易武攻击的形式和武器类型有关，有攻击型的，也有辅助型的。在选择武器时，会有一段说明文字来介绍该武器的特性，但注意这段文字并不全是说明易武攻击的，大家不要搞混了。像钩爪类武器的说明文字就没有对易武攻击进行任何说明，但事实上此类武器无论是切换时还是被切换时都有易武攻击。




一般来说，各武器的易武攻击效果是在使用该武器时按 R1 发动的，例如刀的易武攻击是挑空技，当玩家使用刀时按 R1 键就可以发动，为简便起见我们称其为“切换”。但也有部分武器的易武攻击效果是在按 R1 键切换到该武器时自动发动的，例如螺旋枪的易武攻击是一定时间内攻击范围扩大，当玩家使用其他武器时按 R1 键切换到螺旋枪时才能发动这个效果，我们称其为“被切换”。像这样的武器，在说明中会有“この武器に切り替えた时に”字样，大家注意区分。不过即使是螺旋枪这样的武器，在使用时按 R1 键切换一样有特殊动作，只是不附加攻击范围扩大的效果，因此可以笼统地将其认为是有两种易武攻击。

易武攻击的一大好处是可以用在地面攻击中进行取消，但不能用来取消无双乱舞和易武攻击。

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

## 无双乱舞



作为系列标志的无双乱舞在本作中变化很大。首先这次无双槽改成了分段式，最大可以储存4条。初始只有1条，通过特技可以增加1条，然后两种武器上可以各装备一个无双+1的印。本作的无双乱舞取消了过去按键持续的效果，无论玩家是点击还是按住，放出来的效果都是一样的，而且每次只消耗1条无双槽，不存在多级无双的情况。

不过本作每名角色都有两种无双乱舞，通过习得特技可以获得。第2种无双的使用方法分为空中按○和按住R1后按○这两种。空中无双是本作新增的技巧，只要角色身处空中，可以在任何时候发动，即使是被敌人浮空后受到追打时也可以，此举进一步提高了玩家在高难度下的生存率。惟一的例外是在发动轻功时无法使用空中无双。注意无论武将使用什么武器，其无双乱舞都不会变化。

本作也有真・无双乱舞的设定，发动条件同样是红血，不过老实说这代真・无双乱舞的演出效果真是有点不容易看出来。此外激・无双乱舞也是有的，在双打或联机双打时，两名玩家靠近时身上会有电流出现，此时在两人在一定时间内先后按下○键就可以发动。



## EX攻击

本作引入交换武器的概念后，无双乱舞和EX攻击成为区别各角色性能的主要因素。每名武将都有且只有一种得意武器，该武器会有EX标记。武将在使用得意武器时才能发动EX攻击。EX攻击的指令可以在按START键出现的菜单中查看，发动时会出现明显的分身。与易武攻击一样，EX攻击也分攻击型和辅助型两种，虽然一般说来都是非常强力的技巧，但也有一些性能一般的。

新手需要注意的是，游戏中提示的EX攻击指令其实并不准确。不少武将的EX攻击是□□△△，但事实上当你输入这个指令时并不会出现EX攻击。老玩家都知道，□□△△实际上是C3后的按键连续追打，当这个动作全部结束后迅速输入△才能发动EX攻击。新手可以用□□后连按△来解决这个问题，不过这样的话C3就会出全。

不光是EX攻击，游戏中的出招表（アクション一覧）很多地方都不完全，例如不少角色C2后按△可以飞空追打，这些在出招表里都没有写明，需要玩家自行尝试。

## 其他操作

拼刀（官方说法为锷迫）时是以连按□的速度来决胜负，败者会出现很大的硬直，但本作取消了全胜之后的杀阵效果，非常可惜。

被敌人打晕之后可以通过快速按L1、R1、○、△、□、×这6个键来解晕，速度快的话可以避免受到敌人的追打。

发动机关一般都是靠近后按×，本作可以操作机关较多。爬梯子也是按×，之后可以上下控制移动，比较有趣的是爬梯子时一样可以进行防御，而此时按×可以从梯子上跳下来。



# 游戏模式

本作的游戏模式不算多，除了故事模式之外就是编年史模式。不过比较厚道的是以往仅在《帝国》中出现的人物鉴赏模式，这回直接就能使用。另外游戏自带的台词欣赏模式非常不错。

## 故事模式

本作的故事模式（ストーリーモード）采用了《真・三国无双3》的国传方式，以魏、蜀、吴、晋四大势力来进行演绎。故事模式采用了光荣自豪的无接缝过场，即除CG动画外，其他过场均为即时演算，结束后自动转为实际游戏画面，不会出现黑屏过渡。

故事模式的关卡之间往往还有军营的设定，在军营中玩家可以四处对话，或购买武器。对话没有实际意义，纯粹是收集台词，其中也有一些恶搞的台词。与守门的角色对话即可进入战斗。

本作的故事模式演出效果确实不错，很多玩家烂熟于心的情节经过重新包装后又获得了新生。但**本作的故事模式不支持双打，也没有自由模式**。通关之后虽然可以自由选关，但选关之后还是要使用和第一遍游戏时一样的角色，不能换人。

故事模式通关后会开启画廊模式中的壁纸、CG等要素，并会开放编年史模式中修学士的题库。同时，曾在故事模式中操作过的武将，现在均可以在编年史模式中使用。

## 编年史模式

编年史模式（クロニクルモード）是本作的另一重头。故事模式不能换人、不能双打的遗憾，在此模式中会得到弥补，而且还支持通过PSN联机。关于此模式会在后面详细解说，这里就不多说了。此模式和故事模式理所当然的是能力共通的。

## 画廊

画廊（ギャラリー）是历代都有的系统，不过本作比较厚道，连台词鉴赏、人物鉴赏都有。想必每个玩家都会在里面仔细观赏一下自己喜欢的武将的造型吧！画廊模式各项隐藏要素的出现条件如下：

| 项目 | 出现条件 |
|---|---|
| 无双武将造型和表情 | 可以使用该武将 |
| 无双武将共通台词 | 该武将的特技全部习得 |
| 无双武将编年史模式台词 | 编年史模式中该武将的绊值最大 |
| 武器造型 | 获得该武器 |
| 支援兽造型 | 获得该支援兽 |
| 影片 | 各势力故事模式通关加编年史模式全部完成 |
| 事件 | 全势力故事模式通关 |
| 壁纸・エンディング | 对应势力通关 |
| 壁纸・无双武将1 | 打完对应武将在编年史模式中的全部列传 |
| 壁纸・无双武将2 | 对应武将在编年史模式中成为战友 |





**神奇现象** 相信各位都听说过“国王长着驴耳朵”这个故事吧。本作里用陆逊骑普通马时笔直往前走，然后边走边出蓄力攻击，你会发现：陆逊长了对驴耳朵！下期“走近科学”会为大家解释这一现象的成因。（笑）

## 事典

介绍三国历史和人物资料的地方，对于中国玩家来说可以直接无视了。

## 选项

选项（オプション）是进行各种设定的地方，个人感觉惟一需要调整的是地图切换方式，建议调整为手动。使用高级音响的朋友需要在这里调整一下背景音乐的音量，有3D电视的朋友可以在此开启3D，开启3D之后游戏会保持稳定的……30帧……

有不少人问本作安装硬盘的选项在哪里，事实上本作是自动安装的，每逢遇到新的关卡就会自动安装，最后游戏的安装文件大约有3G多容量。请各位事先留好空间。

□这就是日语里的"司马昭之心，路人皆知"，果然还是中文精妙多了。




## 教学

教学模式（チュートリアル）是本作新增的模式，由于本作采用了不少新系统，因此进去看看还是很有必要的。教学模式中玩家扮演关平，教官是星彩，全部完成之后有一个奖杯。

## SAVE和LOAD

和过去诸作不同的是，本作采用了自动存档的方式。存档的时机是在故事模式或编年史模式的一场战斗结束后。当游戏保存时画面右下方会出现"正在保存"的提示，**此时玩家不要贸然关机**。玩破解的朋友更是要记得经常备分游戏存档，有不少存档自动损毁的报告。

本作也支持战场中保存，方法是按START键调出菜单后选择保存。保存之后在标题菜单里会出现再开的选项。如果玩家中途保存后不幸阵亡，这时退回标题菜单不会出现再开的选项，解决办法是进入选项后选择LOAD。这也是系列一贯的传统了。

编年史模式因为只会在战斗结束后自动保存，因此当玩家在都城里调整了装备后不能直接退出，而是要调出菜单进行手动保存。如果直接退出的话，会回到上一场战斗结束后的情况。



## 难度

本作共有5种难度，一上来就可以使用全部难度。

本作最大的特点，同时个人认为也是设计最失败的地方，就在于难度不影响任何隐藏要素的获得。也就是说，如果你想快点打出隐藏要素的话，全程选择难度最低的"天国"就可以了。本作取消了人物等级的设定，能力主要靠在战场上打死敌将后吃到的剑盾道具，但即使你选最高难度，打出来的剑盾数值也不会变化。**编年史模式打高难度可以拿到更多的名声，这是高难度的极少数好处。**

不过关卡难度对隐藏要素还是有修正的。所谓关卡难度，指的是在选择关卡之前出现的难度提示，这个难度不同于从天国到修罗的5个难度，而是用黄星和红星来表示，一共有10个级别，1黄星为最低，5红星最高。在关卡难度高的的关卡中，敌人掉落剑德的数值也高，可以捡到的武器也越好。只是5红星关卡在天国难度下依然简单得不像话。当然喜欢挑战的朋友自然是不应该放过修罗难度的，本作高难度下杂兵特别是弓兵可是异常生猛的。

# 战场解说

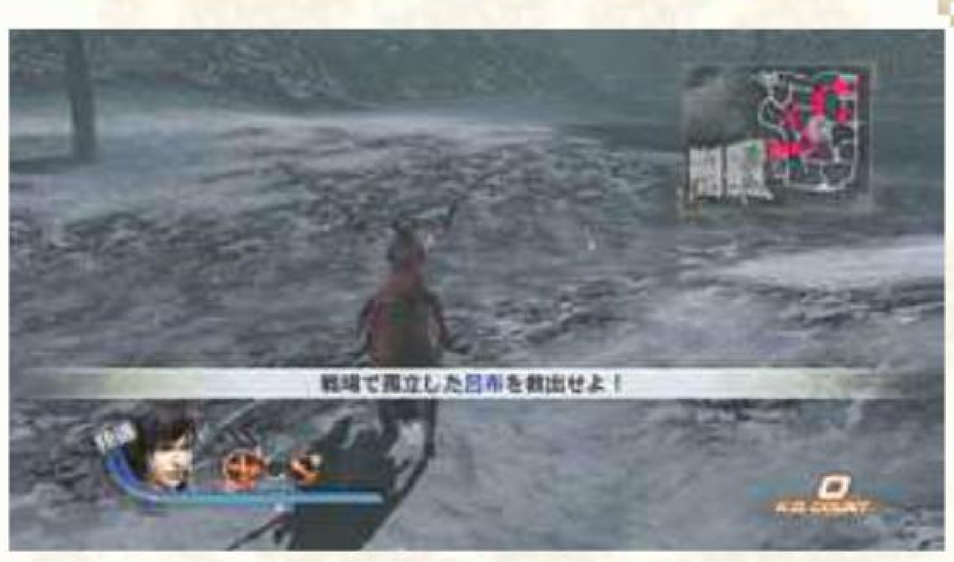
本作不少地图都是直接照搬《真·三国无双5》的，不过由于5代的地图设计非常精彩，因此直接拿来用倒也不错。本作依然有游泳的设定，不过没有照搬《真·三国无双5 帝国》的跳山系统，上山比较麻烦。

## 画面解说

①敌情报　④能力上升标记　⑦地图
②连击数　⑤当前装备的武器　⑧杀敌数
③无双槽　⑥体力槽




## 士气和战意



历代都有的士气在本作中依然存在，只是玩家看不到。士气的作用和过去也一样，士气高的时候我军战斗能力上升，士气低的时候我军战斗能力下降。我方总大将被围的话，在士气低落的时候就有可能GAME OVER。

本作影响士气的因素和过去差不多，大致归纳起来如下：玩家达成百人斩时上升，达成千人斩时上升到最大；夺取据点或打败敌将时上升，反之则会下降。为何会取消士气显示呢？这是出于游戏流畅度的考虑，如果显示士气的话，就会多很多士气相关的信息，有可能造成信息堵塞。

本作NPC武将还有战意的设定。所谓战意，相当于是NPC的战斗能力，上升时攻防都会上升，反之亦然。如果出现某敌将奋起、战意上升的警告，那就表示该敌将的能力会上升，大家要特别小心。另外战意上升也意味着士气会上升。

## 战场花絮



本作的战场还是有一定新意的，这主要表现在加入了很多手动控制兵器的环节，包括投石车、弩炮等等。活用投石车可以在虎牢关给吕布重创，弩炮更是堪比机关枪，不但连发还没有过热问题。在晋势力的故事中甚至还有自行火炮出现。不过这些兵器出场的机会很少，有点可惜。

本作的最强武器虽然是花钱购买的，但战场上依然会出现输送部队。只是打败他们拿不到最强武器，只能获得金钱、能力上升道具。不过不管如何，见到了还是不要放过。

本作敌将会使用无双技，发动时身上会放红光。不过极其要命的是，这回敌将放无双时全身处于完全无敌的状态，不要说通常攻击和蓄力攻击，就连玩家放无双乱舞都没用，因此如果玩家既不会轻功，又没有无双槽保命，那么就只能硬食大招了。当然，中断存档依然好用。

而更恶心的是把敌将打浮空之后敌将受身放空中无双技。由于本作战场的镜头给得较低，敌将受身之后往往会跳出玩家的视野之外，这个时候如果敌将使用空中无双的话是很难看出来的。在修罗难度下玩家很容易死在这招之下。

## 战场道具

本作战场上出现的道具都是过去有的东西，但效果有些变化。本作打死敌人后出现道具的几率很高，但回复系道具的出现几率很低。不过看着满地加能力和补无双的道具，我想大家都会表示毫无压力。

包子：回复50点体力。
两个包子：回复100点体力。
烤肉：回复200点体力。
烤鸡：回复400点体力。
老酒：回复1条无双槽。
玉玺：回复全部无双槽。
华佗膏：体力和无双全部补满。
战神斧：30秒内攻击力两倍。
战神铠：30秒内防御力两倍。
韦驮天靴：30秒内移动速度上升。（附分身效果，但无实际意义。）

■木牛流马算什么，我晋朝早就开发出坦克车了！



# 成长要素

本作去掉了历代必有的武将等级系统，非常大胆。但由此产生的问题就是，要想练满一名角色实在太难了！从头到尾用同一名武将，打完编年史模式只能勉强练满一个人。

## 力、素早さ、适性



本作每名武将拥有 6 种数据指标，除了众所周知的体力、攻击力、防御力之外，还有力、素早さ、适性这 3 种能力。这 3 种能力其实反应得是一回事儿。

本作虽然支持随时更换武器，但引入了武器适性这个概念，适性是以★数来评级的，最高为★★★，最低为★。适性对武器的影响如下：

★（低）：攻击速度和攻击力下降。
★★（高）：攻击速度上升。
★★★（天禀）：可以使用旋风或轻功的性能。

武器适性的高低，与武将的力和素早さ的数值高低有关。游戏中的武器分为两种，一种是力型，一种是素早さ型，顾名思义，力型对力数值有要求，素早さ型对素早さ数值有要求，而不同武器对这两个数值的要求也不一样。当武将的这两个数值达到要求时就为★★★，如果差一点就是★★，差得太远就是★。武器对力和素早さ的要求倾向可参见下表。其中对力要求最高的武器是方天戟，对素早さ要求最高的武器是飞翔剑和多节鞭。

在更换武器时玩家还会看到类似于★★、★★★这样的标记。这种标记的含义是：玩家可以通过习得特技来提高对该武器的适性。这种特技可能是直接增加力或素早さ的，也可能是直接将该武器的适性变为★★★的。为何王元姬适性为★★★的武器高达 20 种？这是因为她可以通过习得特技来让自己的素早さ达到满值 100，等于是精通全部的素早さ型武器。不过尽管没有人能练满力和素早さ，也可以通过装备天禀印来实现全武器适性最高。






## 特技习得

本作打败敌将后可以取得武功，武功相当于是技能点数，消费一定数量即可习得特技。在菜单中选择武将情报→特技习得，就可以选择习得哪个特技。每名武将能够习得的特技都是不一样的。全武将特技及效果参见下表。

**人物 BUG** 本作很多情节都和《三国志》、《三国演义》不相干，比如许贡的死，不过真正称得上 BUG 的是里面有饿何、烧戈这两个人。这两个人在《三国演义》里是一个人，名为俄何烧戈，出场于第 109 回。虽然也有史学家认为俄何烧戈是两个人，不过至少也应写成“俄何”才对。



| 特技名 | 武功 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 连击 | 84 | 可以使用□□□□□ |
| 6 连击 | 126 | 可以使用□□□□□□ |
| チャージ攻击 5 | 224 | 可以使用□□□□△ |
| チャージ攻击 6 | 252 | 可以使用□□□□□△ |
| 无双乱舞 2 | 280 | 习得无双乱舞 2 |
| 无双 +1 | 98 | 无双槽上限 +1 |
| 体力增加・小 | 140 | 增加体力上限。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 体力增加・中 | 280 | |
| 体力增加・大 | 420 | |
| 体力增加・特 | 560 | |
| 攻击力增加・小 | 140 | 增加攻击力上限。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 攻击力增加・中 | 280 | |
| 攻击力增加・打 | 420 | |
| 攻击力增加・特 | 560 | |
| 防御力增加・小 | 140 | 增加防御力上限。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 防御力增加・中 | 280 | |
| 防御力增加・大 | 420 | |
| 防御力增加・特 | 560 | |
| 力增加・小 | 140 | 增加力的数值 |
| 力增加・中 | 280 | |
| 力增加・大 | 420 | |
| 力增加・特 | 560 | |
| 素早さ增加・小 | 140 | 增加素早さ的数值 |
| 素早さ增加・中 | 280 | |
| 素早さ增加・大 | 420 | |
| 素早さ增加・特 | 560 | |
| (武器系统名)天禀 | 280 | 相应的武器系统的适应变成天禀 |
| 获得武功增加 | 112 | 打死敌将时获得的武功点数 +2，效果可以与同种印叠加 |
| 攻击耐性 | 224 | 攻击中受到敌人的攻击时不容易产生硬直 |
| 射击耐性 | 182 | 对箭和冲击波的防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 对武将强化 | 196 | 对敌将的攻击力和防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 属性攻击强化 | 840 | 增加属性攻击的效果。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 属性攻击无效 | 840 | 敌人的属性攻击效果无效 |
| 马术强化 | 182 | 不会落马 |
| 攻击范围扩大 | 168 | 攻击范围扩大。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 二刀属性 | 2240 | 当所装备的两种武器属性相异时，用一种武器攻击可以同时附加两种属性 |
| 究极武艺 | 2240 | 当所装备的两种武器属性相同时，攻击力大幅增加。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 宝具制作 | 840 | 可以制造特定的武器 |

由于打死敌将后获得的武功点数固定为 10 点，因此要想快速学满全特技就要多杀将，找编年史模式里那种比武大会式的关卡是最快的，顺便还能练武将能力。有“获得武功增加”效果的特技和印最多同时拥有 3 个，因此最高可以一次拿到 16 点武功。

所有特技中，二刀属性和究极武艺无疑是最强的战斗技能，这两个技能分别为司马昭和吕布所有，尽管其他人可以通过装备印来获得同样的能力，但这两位就可以省下一格来装备其他的印。而宝具制作是购买和制作最强武器的必要技能，**全游戏中只有诸葛亮、郭淮和吕蒙三人有**，不过这个影响不大，大家记得进城之前换成这三人之中的一位就行了。

## 剑、盾、点心

本作取消了武将等级的设定，角色能力主要靠在战场上打死武将后取得的剑、盾、点心来增加。其中剑增加攻击力，盾增加防御力，点心增加体力上限。剑和盾分为 +1、+2、+4 和 +8 这四种，点心只有 +10 和 +20 这两种。

本作武将单项能力上限可达 800 多，但增加能力的道具依然是过去 +1、+2、+4、+8 的配置，不得不说制作者实在是考虑欠周。惟一的好消息是可以像《真・三国无双 2》那样通过高连击打死敌将来令道具效果翻倍，不过游戏亦对此有很多限制，具体规则如下：



・+1的剑盾通过8连击会变为+2。

・+2的剑盾通过16连击会变为+4。

・+4的剑盾通过24连击会变为+8。

本作要想打出高连击并不难，而且对已死的武将鞭尸依然有效，由于已死的敌将不会受身，因此一个简单的 C5 无限循环就可以打出很高的连击。不过每种剑盾只能变化一次，例如 +1 的剑通过 8 连击会变为 +2，但即使你打到 99 连击，也不会变为 +4 或 +8。至于点心，不会随着高连击而变化，不过相对的在战场的特定地方可以直接吃到点心。

最后再次重申，不同难度下同一敌将掉落的剑盾数值没有变化，只有关卡难度才有影响。另外在编年史模式中打过箭头向上的关卡后，会随机增加某一项能力，其幅度与难度有关，但从效率来说肯定还是打低难度关卡快。

## 金钱



本作引入了金钱的概念，其作用是在故事模式关卡之间的军营和编年史模式的都城里购物，包括武器、支援兽、邀请武将出战等等。

金钱的获得方法较多，主要是靠在编年史模式中完成关卡，或是在战场中完成救人、击破输送队长等突发事件。此外在都城里回答修学士的问题也能拿到金钱，这是游戏里最快的赚钱方法，当然这对玩家的日语水平和历史知识都有一定的要求，具体会在编年史模式中介绍。

不过即使不回答问题，本作赚钱也不是问题，在编年史模式里打过一个高难度的关卡就有一万多元奖金。而且本作用钱的地方其实并不多，等大家买完全部武器之后基本上钱就有如粪土一样了，而这个时候大家恐怕连自己最喜欢的武将都没练满呢！

## 印



印是本作的新系统，其作用类似于之前系列里的装备道具。游戏中每种武器都有一种印，当玩家在战场上使用该武器时，武器上的获得印槽就会不断增加，涨满之后就可以获得这个印。之后玩家可以把已获得的印装备到武器的装备槽上，注意是按□键才能装备印。

**玩家同时可以装备两把武器，而这两把武器上装备的印均可以发挥效果**。例如玩家在两把武器上都装备攻击力增加・特是可以让效果累加的，如果再装上攻击力增加系列的其他印也是可以的，具体可以参见后面印效果一览表。因此即使你只想使用一把武器，那也应该记得在另一把武器上装上印，推荐选择装备槽多的武器。

印一旦获得就不会消失，而且一个印就可以装备给所有武器，但不能在同一把武器上装备两个一样的印。习得每个印所需的获得印槽长度是不一样的，像体力增加・小只要随便砍杀几个敌将就能获得，但体力增加・特就需要很长时间才可能获得。

后期会有大量武器等着练印，这个时候你可以选择锻冶屋，虽然速度慢而且花钱，但是能最多同时练 5 把武器。锻冶屋会在编年史模式中专门介绍。

| 印名 | 效果 |
|---|---|
| 无双 +1 | 无双槽上限增加 1 格 |
| 体力增加・（小、中、大、特） | 增加体力上限。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 攻击力增加・（小、中、大、特） | 增加攻击力。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 防御力增加・（小、中、大、特） | 增加防御力。效果可以与同种特技和印叠加 |
| （武器系统名）天禀 | 相应的武器系统的适性变成天禀 |
| 获得武功增加 | 打死敌将时获得的武功点数 +2，效果可以与同种特技和印叠加 |
| 攻击耐性 | 攻击中受到敌人的攻击时不容易产生硬直 |
| 射击耐性 | 对箭和冲击波的防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 对武将强化 | 对敌将的攻击力和防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 攻击范围扩大 | 使攻击范围扩大。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 促进印获得 | 印获得槽的积蓄速度上升。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 交流法 | 与无双武将提升绊时加得更多。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 移动速度上升 | 移动速度上升。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 马术强化 | 不容易落马 |
| 属性攻击强化 | 增加属性攻击的效果。效果可以与同种特技和印叠加 |
| 属性攻击无效 | 敌人的属性攻击效果无效 |
| 无双自动增加 | 无双槽徐徐回复 |
| 体力自动增加 | 体力槽徐徐回复 |
| 二刀属性 | 当所装备的两种武器属性相异时，用一种武器攻击可以同时附加两种属性 |
| 究极武艺 | 当所装备的两种武器属性相同时，攻击力大幅增加。效果可以与同种特技和印叠加 |

## 支援兽

支援兽也就是过去的座骑，赤兔、绝影、的卢什么的都算在支援兽里。不过本作除了骑乘型的支援兽外，还有支援型的动物出场，如老鹰、老虎等等。最搞笑的是还有大熊猫可用，而且大熊猫还能给你加血。

支援兽的获得方法非常简单，下表中前 11 个支援兽是在编年史模式中找行商人购买的（鹿毛除外），顺序是从栗毛到熊猫，买完一个，下一个会在行商人下次登场时出现。剩下的 3 匹千里马只要打过编年史模式里的特定关卡即可获得。

| 名称 | 移动力 | 突破力 | 攻击力 | 价格 | 类型 | 入手条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 鹿毛 | 200 | 10 | – | | 骑乘 | 初期即可使用 |
| 栗毛 | 180 | 10 | – | 3000 | 骑乘 | 找行商人购买 |
| 芦毛 | 190 | 10 | – | 3000 | 骑乘 | 找行商人购买 |
| 柏毛 | 200 | 10 | – | 3000 | 骑乘 | 找行商人购买 |
| 黑鹿毛 | 210 | 10 | – | 3000 | 骑乘 | 找行商人购买 |
| 象 | 180 | 200 | – | 20000 | 骑乘 | 找行商人购买 |
| 狼 | – | – | 220 | 20000 | 支援 | 找行商人购买 |
| 鹰 | – | – | 180 | 20000 | 支援 | 找行商人购买 |
| 虎 | – | – | 240 | 20000 | 支援 | 找行商人购买 |
| パンダ | – | – | 160 | 20000 | 支援 | 找行商人购买 |
| 绝影 | 220 | 20 | – | – | 骑乘 | 打过编年史模式的乱世群狼战 |
| 的卢 | 220 | 20 | – | – | 骑乘 | 打过编年史模式的乱世猛将战 |
| 赤兔马 | 260 | 100 | – | – | 骑乘 | 打过编年史模式的三国无双战 |

本作中，绝影的作用依然是不掉马，的卢的作用是游泳速度变快，而赤兔马依然是最快的马，但这次赤兔马浑身带火，看上去霸气无比。

## 全人物出现条件




本作可使用人物多达 62 人，创下历史之最。不过本作全人物的出现条件倒是异常简单，只有以下三种情况。

1. 初期即可使用。包括夏侯惇、曹操、孙尚香、孙坚、刘备、鲍三娘、司马懿、司马昭这 8 人。

2. 各势力故事模式通关。

3. 在编年史模式中打过对应该武将的全部列传。

不过，**条件 3 事实上对于所有隐藏人物都是成立的**。例如赵云本来是应该在蜀传官渡之战后才能使用，但如果你一开始就在编年史模式里打完了赵云的列传，那么赵云就可以使用了。因此事实上除了初期就能用的 8 个人之外，其余的 54 人全部可以通过打人物列传的方法来令其出现。因此这里就不具体说明每一个角色的出现条件了。

## 服装

本作每名角色都有两套服装，服装的切换方法是在编年史模式里按 START 键调出菜单，之后选择武将情报→衣装变更。PSN 上目前提供了 5 代全角色的服装下载，星彩等 5 代没有加入的角色则是以《无双大蛇 Z》的服装为准，不过王元姬等新武将就没有第三套服装了。

除此之外，不同的店铺送了不同的预约特典，一般都是特定角色在《三国无双》中的造型，国内玩家见得最多的应该是赵云版。最有特色的是 LAWSON 便利店的预约特典，包括王元姬的打工服一套，以及镖的第 11 武器——白莺。未来 PSN 会继续提供服装下载，所有的预约特典也会在游戏发售后 5 个月内提供下载，但 LAWSON 便利店的预约特典除外。




# 武器系统完全解说

“《真・三国无双》系列”以往的攻略里，武器一般来说都是归入角色成长这个部分的。但换武器是本作的最大特色，因此有必要对此系统进行全面而系统的介绍！关于武器适性之类的概念在前面已经介绍过了，现在就直接切入正题！

## 属性




■黄老爷子这次两种无双投技都很给力，特别是对女将用的时候，好孩子就别试了，连想都不要想！

本作共有 5 种属性登场，其发动条件依然是限于蓄力攻击。本作的属性还有等级概念，等级越高，追加的伤害越高，但不影响发动几率，等级可以在武器资料里看到，不少人将其误认为是武器等级，这个是错误的。特技或印“属性攻击强化”可增加属性的等级。

炎：受到攻击的敌人会燃烧，处于燃烧状态时血会不断减少。但对冻结状态的敌人没有效。

雷：50% 的几率，给予敌人追加伤害。被电击的敌人会昏迷。

风：无视敌人的防御，并给予风属性的追加伤害。

冰：40% 的几率让敌人冻结，攻击被冻住的敌人会产生追加伤害。

斩：对武将外的敌人有 25% 几率秒杀，对武将产生追加伤害。

以下是全种类武器的属性分类表。每种武器只有两种固定的属性（不包括 4 种特殊武器和方天戟）。

**女将候补**

晋传正始之变这关会遇到辛敞这人，说到辛敞，老三国迷应该会想到他的姐姐辛宪英。如今王元姬、步练师都已经有了，辛宪英也是时候加入了吧？可加的女将还有张春华、王异，算上虚构的就更多了，比如吕玲绮、关银屏……



■注意，如果邓艾在此杀死这个叫陈寿的家伙，则不会有《三国志》，更不会有《真·三国无双》。（笑）

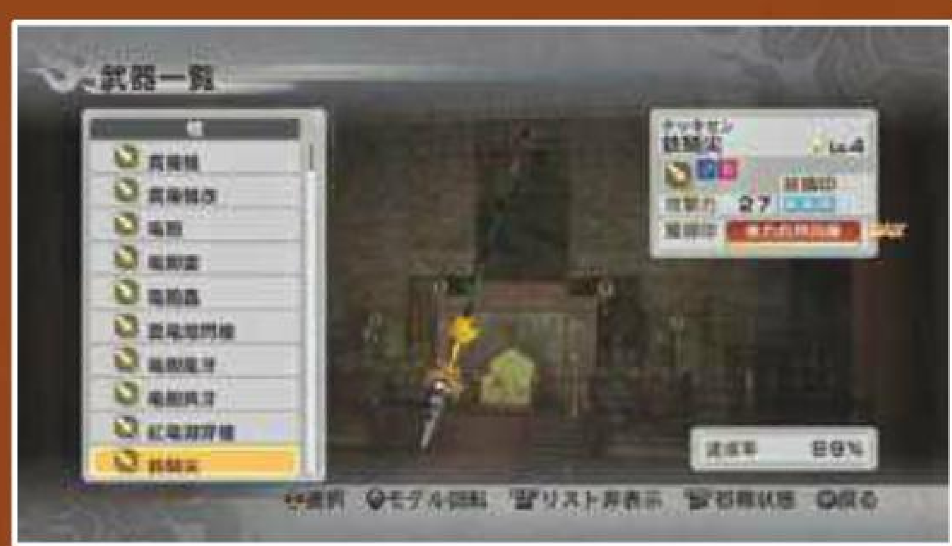
| 武器种类 | 固有属性 |
|---|---|
| 手斧 | 斩／雷 |
| 圈 | 炎／冰 |
| 鬼神手甲 | 炎／风 |
| 锡杖 | 冰／雷 |
| 连弩炮 | 炎／雷 |
| 妖笔 | 斩／风 |
| 锁分铜 | 冰／风 |
| 旋刃盘 | 雷／炎 |
| 笛 | 冰／雷 |
| 铁扇 | 雷／冰 |
| 羽扇 | 雷／风 |
| 刀 | 斩／炎 |

| 武器种类 | 固有属性 |
|---|---|
| 飞翔剑 | 雷／冰 |
| 细剑 | 冰／斩 |
| 锁镰 | 炎／风 |
| 螺旋枪 | 风／炎 |
| 两节棍 | 炎／风 |
| 弩 | 冰／炎 |
| 镖 | 斩／冰 |
| 筌篌 | 风／炎 |
| 多节鞭 | 雷／冰 |
| 长柄双刀 | 雷／炎 |
| 大剑 | 雷／斩 |
| 戟 | 风／雷 |

| 武器种类 | 固有属性 |
|---|---|
| 旋棍 | 炎／冰 |
| 碎棒 | 斩／风 |
| 弧刀 | 斩／炎 |
| 盾牌剑 | 冰／雷 |
| 棍 | 风／冰 |
| 双钺 | 雷／炎 |
| 枪 | 雷／风 |
| 双鞭 | 炎／冰 |
| 方天戟 | 斩 |
| 弓 | 炎／冰 |
| 钩爪 | 斩／冰 |
| 双剑 | 炎／斩 |

## 天禀技

当一名武将对一种武器的适性达到★★★时，即可使用该武器的天禀技。天禀技一共只有两种，力型武器为旋风，素早さ型为轻功。



旋风的效果是通常攻击附加旋风效果，会增加攻击范围和安全系数，而且效果非常给力。但遗憾的是旋风带来的不仅仅是好处，附加的旋风有时反而会起到打飞敌人等反效果，这点比较遗憾。

如果说旋风是双刃剑的话，那么轻功就是居家旅行、杀人灭口的必备良品了。所谓轻功，是指在攻击或空中按 × 键使出的高速移动。这一招的实用价值非常高，首先当然是逃命，例如遇到敌将蓄无双时，一个轻功就能马上逃走，受身后轻功也相当给力。其次是用以取消出招的硬直，如此一来可以取消硬直，更可以进行各种追打。不过轻功中无法发动无双，而且空中出招时无法使用轻功。

前面已经介绍过了，适性是受武将的力和素早さ数值的高低而变化的，以下为全武器适性达到天禀的必须数值，以及天禀技类型。

| 武器种类 | 类型 | 所需能力值 |
|---|---|---|
| 手斧 | 力 | 60 |
| 圈 | 素早さ | 50 |
| 鬼神手甲 | 力 | 80 |
| 锡杖 | 素早さ | 80 |
| 连弩炮 | 力 | 80 |
| 妖笔 | 力 | 70 |
| 锁分铜 | 力 | 70 |
| 旋刃盘 | 素早さ | 50 |
| 笛 | 素早さ | 60 |
| 铁扇 | 素早さ | 80 |
| 羽扇 | 素早さ | 70 |
| 刀 | 素早さ | 40 |
| 飞翔剑 | 素早さ | 90 |
| 细剑 | 素早さ | 40 |
| 锁镰 | 素早さ | 70 |
| 螺旋枪 | 力 | 80 |
| 两节棍 | 素早さ | 70 |
| 弩 | 力 | 60 |

| 武器种类 | 类型 | 所需能力值 |
|---|---|---|
| 镖 | 素早さ | 60 |
| 筌篌 | 素早さ | 50 |
| 多节鞭 | 素早さ | 90 |
| 长柄双刀 | 力 | 70 |
| 大剑 | 力 | 90 |
| 戟 | 力 | 50 |
| 旋棍 | 力 | 50 |
| 碎棒 | 力 | 70 |
| 弧刀 | 素早さ | 70 |
| 盾牌剑 | 素早さ | 60 |
| 棍 | 素早さ | 70 |
| 双钺 | 力 | 50 |
| 枪 | 力 | 60 |
| 双鞭 | 力 | 40 |
| 方天戟 | 力 | 100 |
| 弓 | 素早さ | 60 |
| 钩爪 | 素早さ | 40 |
| 双剑 | 素早さ | 40 |

## 武器概论




本作共有36种、364把武器，其中每种武器都有10把不同级别的武器，刀、双剑、枪则有11把，如果玩家拥有LAWSON便利店的特典，还会追加镖的第11把武器。

很多玩家将每一种武器中的10把武器称为10级武器，这个说法其实是错误的。官方称从1到10的这10把武器为"系统ID 1～10的武器"。不过这么叫也太拗口了，这里我们姑且将这10把武器称为"第1～第10"吧！

本作有这么多武器可以收集，但全收集所需的时间并不多，这是因为本作取消了刷武器的设定，每把武器都是惟一的，不但性能固定，而且不能反复获得。也就是说，每把武器捡过一次之后就不会再重复得到，而且性能都是固定不变的。这么做有好也有不好，好处自然是省时间，坏处就是耐玩度下降。

武器的获得方法只有两种：打死敌将后获得，以及在编年史模式里找武器屋或行商人制作。只有特定的几把武器稍微有一些特殊条件。在战场上遭遇敌将后，如果能在很短的时间将其干掉，就可以拿到他身上的武器。如果已取得该武器，那么只会掉落加能力的剑盾。敌将掉落武器的种类是和关卡难度有关的，具体如下。

| 关卡难度 | 对应武器 |
|---|---|
| 1黄星 | 第1、2武器 |
| 2黄星 | 第2、3武器 |
| 3黄星 | 第3武器 |
| 4黄星 | 第4武器 |
| 5黄星 | 第4、5武器 |
| 1红星 | 第5武器 |
| 2红星 | 第5武器 |
| 3红星 | 第5武器 |
| 4红星 | 第5、6武器 |
| 5红星 | 第6武器 |

## 武器制作

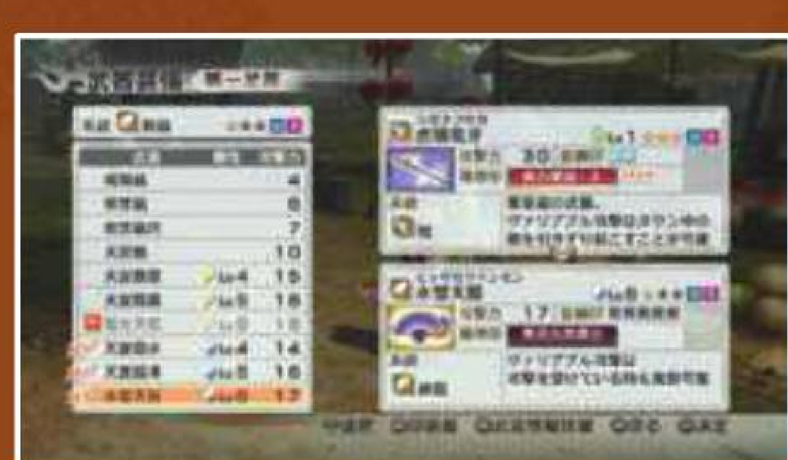


在编年史模式里找武器屋或行商人可以制作武器，虽说是制作，实际上就是购买。武器屋和行商人那里卖的武器都差不多，只是行商人的价格更便宜，但每次只能随机卖3把武器。武器制作的必要条件有两条：1. 有足够的金钱；2. 该武器的上一级武器已经获得。

注意！所谓的上一级武器，并不是按1～10这么顺序排列的，而且会分为两条线发展。下面以手斧为例，介绍一下这10把武器的分类情况。




以上这个图表很好地揭示了各武器之间的递进关系。可以看到，从第4武器开始，武器出现了两条分支，上分支是第5、6武器，下分支是第8、9武器，以及最后的第10武器。这两条分支事实上代表着两条不同的属性。



可能有人会问，那么第7武器哪里去了？第7武器不能制作，玩家只能完成编年史模式的宝具获得战来取得，其印基本上都是该武器系统的天禀。

**合并有功** 虽然没有任何资料表明Tecmo对本作提供了技术支持，但是从游戏内容来看应该没跑。锁镰武器的招式很明显参考了《忍者龙剑传2》的同类武器，鬼神手甲的首切投也很类似。但总的来说本作的投技还是做得不行，判定很成问题。

最后的第 10 武器必须让有宝具制作的武将才能制作，全游戏中只有诸葛亮、郭淮和吕蒙三人有，只要记得进城之前换成这三人之中的一位就行了。

可能有人会问，本作的武器获得不会真的这么简单吧？答案是肯定的，当然，你一开始并不能买到全部武器。当你在编年史模式中解放了全部都城之后，就可以购买全部武器了——是的，本作的武器系统就是这么不给力。只有 4 把武器例外，具体如下：

| | |
|---|---|
| 铁骑尖 | 编年史模式全部都城解放 |
| 飞燕 | 修学士问题完成率 100% |
| 麒麟牙 | 编年史模式中除列传外的关卡全部完成 |
| 白莺 | LAWSON 预约特典 |

## 天禀印武器一览

尽管本作利用适性对角色之间更换武器作出了诸多限制，但玩家完全可以通过装备对应武器系统的天禀印来解决这一问题，下面就列出拥有天禀印的全部武器。一般来说有天禀印的武器都是第 7 武器，即在宝具获得战里拿到的武器，不过有三把例外。



其实武器上还有性别限制，但这样的武器仅有两种，女性不能装备大剑，男性不能装备多节鞭，仅此而已。

| 印 | 武器名 |
|---|---|
| 手斧天禀 | 天断斧 |
| 圈天禀 | 火炎神圈 |
| 鬼神手甲天禀 | 阿修罗手甲 |
| 锡杖天禀 | 冰雪辉杖 |
| 连弩炮天禀 | 火炎连炮 |
| 妖笔天禀 | 哮天犬笔 |
| 锁分铜天禀 | 冰雪神锁 |
| 旋刃盘天禀 | 雷光盘 |
| 笛天禀 | 冰雪花 |
| 铁扇天禀 | 雷光天扇 |
| 羽扇天禀 | 雷光羽扇 |
| 刀天禀 | 天断刀 |
| 飞翔剑天禀 | 雷光飞龙剑 |
| 细剑天禀 | 冰刃剑 |
| 锁镰天禀 | 火炎刈 |
| 螺旋枪天禀 | 烈螺袭岚枪 |
| 双节棍天禀 | 火炎波 |
| 弩天禀 | 冰龙弩 |

| 印 | 武器名 |
|---|---|
| 镖天禀 | 翠雨霈霁 |
| 箜篌天禀 | 朱轰 |
| 羽扇天禀 | 雷光羽扇 |
| 长柄双刀天禀 | 双雷星 |
| 大剑天禀 | 飞龙裂空刀轰 |
| 戟天禀 | 风龙颚 |
| 旋棍天禀 | 晓灼红旋棍 |
| 碎棒天禀 | 蚩尤瀑布碎 |
| 弧刀天禀 | 宵 |
| 盾牌剑天禀 | 皇盾神圣剑 |
| 棍天禀 | 狼咀灼哮棍 |
| 双钺天禀 | 狮吼双 |
| 枪天禀 | 苍龙煌闪枪 |
| 双鞭天禀 | 虎煌溃双鞭 |
| 方天戟天禀 | 方天画戟绝 |
| 弓天禀 | 凤霓翔刹弓 |
| 钩爪天禀 | 鬼神凭忌爪 |
| 双剑天禀 | 黄龙双牙 |

## 持有贵重印的武器

列出这个表是为了方便大家尽快练出自己需要的印，其中二刀属性、究极武艺可是相当 NB 的。



■这就是 LAWSON 便利店的特典服装：王元姬打工服。王元姬身材好凶！



| 印 | 武器系统 | 武器名 |
|---|---|---|
| 属性攻击强化 | 手斧 | 雷光斧 |
| | 连弩炮 | 雷光连炮 |
| | 锁分铜 | 暴风神锁 |
| | 刀 | 倚天の剑 |
| | 细剑 | 青釭の剑 |
| | 镖 | 三叉骤雨 |
| | 长柄双刀 | 蛇矛 |
| | 旋棍 | 龙爪裂旋棍 |
| | 弧刀 | 七星剑 |
| | 枪 | 红龙渊穿枪 |
| | 弓 | 雀翼烈迅弓 |
| | 双剑 | 干将莫邪 |
| 属性攻击无效 | 笛 | 雷光花 |
| | 羽扇 | 疾风羽扇 |
| | 双节棍 | 暴岚波 |
| | 箜篌 | 凤首 |
| | 多节鞭 | 丽雀 |
| | 戟 | 青龙偃月刀 |
| | 盾牌剑 | 魔盾灭烬剑 |
| | 双钺 | 鬼蹂双钺 |
| | 镖 | 白莺 |
| 体力自然回复 | 鬼神手甲 | 迦楼罗手甲 |
| | 螺旋枪 | 灭螺红尘枪 |
| | 大剑 | 神龙升天刀 |
| | 碎棒 | 抉叉炼锚碎 |
| | 枪 | 铁骑尖 |
| | 双鞭 | 炼狱阎双鞭 |
| 无双自然增加 | 圈 | 冰雪神圈 |
| | 锡杖 | 雷光辉杖 |
| | 妖笔 | 鸠溪笔 |
| | 旋刃盘 | 火炎盘 |
| | 铁扇 | 冰雪天扇 |

| 印 | 武器系统 | 武器名 |
|---|---|---|
| 无双自然增加 | 飞翔剑 | 冰雪飞龙剑 |
| | 锁镰 | 暴风刈 |
| | 弩 | 火龙弩 |
| | 棍 | 紫渊瑛晶棍 |
| | 方天戟 | 无双方天戟 |
| | 钩爪 | 龙鳞绝骸爪 |
| | 双剑 | 飞燕 |
| 二刀属性 | 多节鞭 | 彩艳 |
| | 大剑 | 龙舌 |
| 究极武艺 | 方天戟 | 将霸方天戟 |

## 武器特性

虽然武器只有 36 种，但是各武器的特性各不相同，其中不少都有一些隐藏性能。部分隐藏性能在武器介绍中有写，有些则没有写。这些武器特性大致归纳起来有如下几种情况，限于时间和篇幅，详细的武器分析就不放了。

· 可空中连续攻击。如棍、钩爪。

· 被切换时才发生效果。如钩爪、连弩炮。

· 附加特殊效果。如连弩炮、手斧、螺旋枪。

· 蓄力攻击防御不能。如鬼神手甲。

· 易武攻击发动后用轻功取消，可以让攻击判定出现且不换武器，由此可以实现大量效果类招式共存。

■蜀传这关绝对是在向《使命召唤 战火世界》里水上飞机打军舰那关致敬！没想到当时天朝的科技水平就已达到二战美军水平了！




· 受到攻击时亦可发动易武攻击。如锡杖。

· 可以按住R1键蓄力，蓄力后效果不同。如铁扇。如手斧、连弩炮。

· 可以空中R1，如棍、鬼神手甲。

· 蓄力攻击中按□可以取消硬直直接出招。

· 易武攻击可以在防御时发动。如碎棒。

· 无限小跳攻击接轻功。如弧刀。

· 特定攻击中按键不放会出现变化。如枪。

· 通常攻击对敌人造不成硬直。如镖。

**趣名集锦** 本作出场角色之多为历代之冠，几个三国时期著名的衰人均粉墨登场，他们是：高定（搞定）、步骘（不治）、樊建（犯贱）、马玩（马上玩完）、傅士仁（不是人）。另外修学士有个问题是“以下谁是袁绍的亲戚。”答案是高干，他是袁绍的外甥，高干子弟这词说不定就是这么来的。

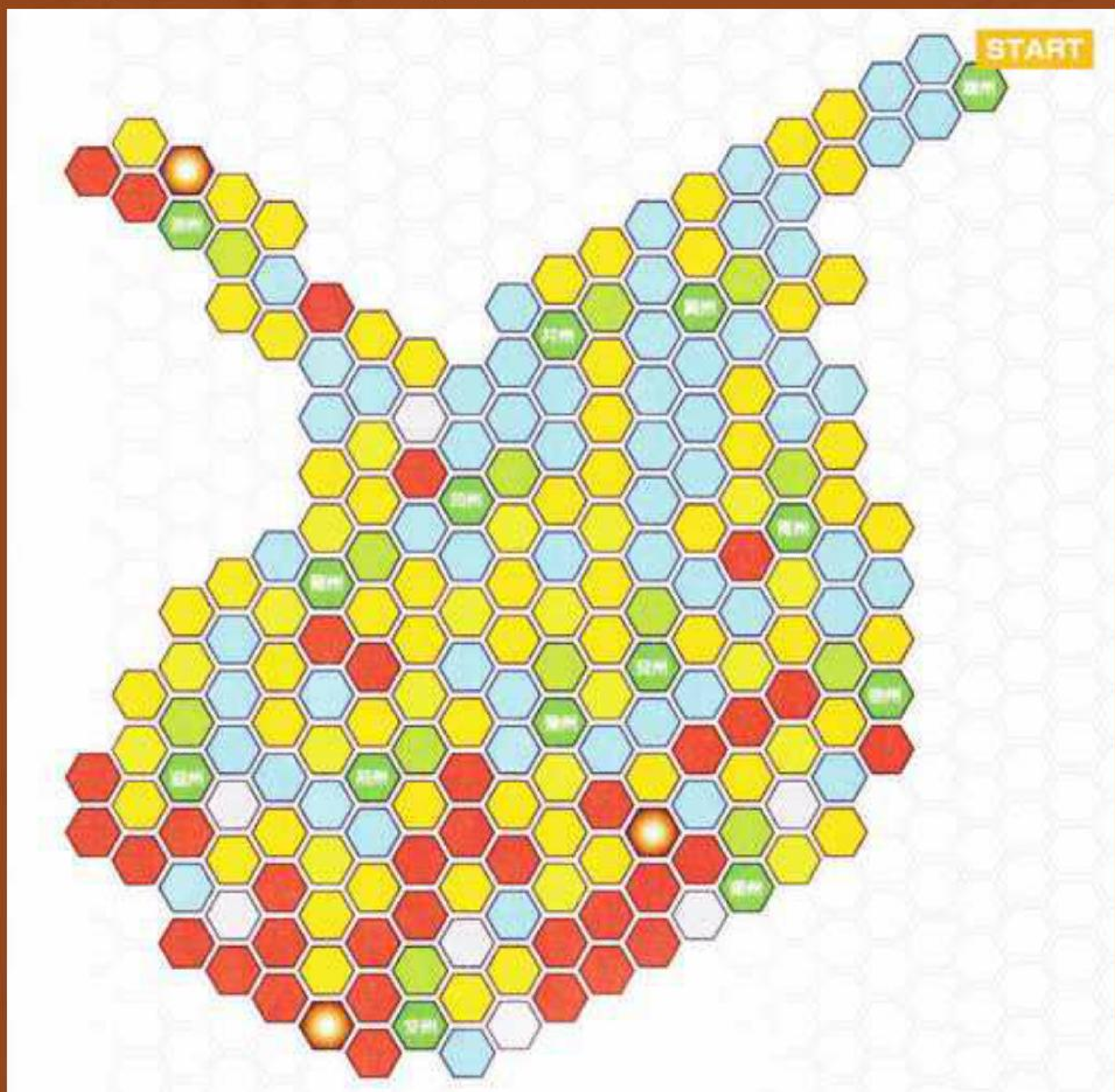
# 编年史模式完全解析

好了，接下来就是介绍本作的重头戏——编年史模式。这个模式集合了各种《无双》模式的特点，可玩性还算可以，而且关系到大部分隐藏要素。不过全部打完也用不了多少时间，接下来就靠玩家自己挑战极限了。



## 全地图解说

这里首先为大家准备了编年史模式的全地图。编年史模式的地图由很多个六边形的格式组成，乍一看还以为是《大战略》。地图上的格式五颜六色，但实际游戏中只有两种颜色，灰色表示还没打过，金色表示已经打过。游戏中格式的内容是以图标来表示的，这里分类进行一下讲解。




**都城**

在这里可以制作武器、回答问题、调整装备等等。

**同盟战**

分势力进行的特殊战斗，有对应的奖杯。

**列传**

限定武将进行的战斗，有一点点剧情，打过之后有奖励。

**都城解放战**

要想开启都城，必须先打过对应的都城解放战。

**宝具获得战**

打过之后可以获得某种武器的第 7 武器。

**顶上决定战**

没有杂兵干扰的关卡，是练功圣地。

**顶上决定战・特别**

和顶上决定战的区别在于，打过之后可以拿到支援兽。

**其他关卡**

普通战斗关卡，其中带有向上箭头标记的关卡打过之后会随机提升玩家的一项能力。

## 都城

都城相当于是玩家的据点，都城里的常驻人员包括：武器屋、锻冶屋和料理屋。当玩家完成 3 场战斗后，都城里会出现修学士和行商人，这两位在玩家访问都城之后就会消失，之后又需经过 3 场战斗才会再次出现。出现时在都城介绍上有说明。




武器屋：制作武器的地方。部分武器需要有宝具制作的人才能制作。

锻冶屋：花钱让电脑帮你提升武器上的获得印槽，最多同时提升 5 把武器。不过放在锻冶屋里的武器，其实也是根据玩家在战场上的表现来增加槽的，每击败一名敌将或完成百人斩就会令其上升一次。前期钱不够的时候不推荐使用。

料理屋：事实上就相当于是一个装备菜单，在这里可以选择出战的战友以及支援兽。战友和支援兽的设定是因人而异的，每当你换人之后，都记得来这里看看。

行商人：共有 3 个选项。购买武器和在武器屋中制作实际上是一样的，只是行商人的价格要低一点，但一次只提供 3 把；武将要请相当于是多请一个战友，是提升绊的好机会；购买支援兽是行商人的特色项目，共有 10 种支援兽可供购买。买完一种，下次行商人出现时就会卖下一种。

修学士：通过回答他的问题来赚钱，具体参见后文。

游戏中各大都城虽然构造不同，但事实上只有要请武将的区别。不过都城解放数关系到无数隐藏要素的开启，例如可制作武器的种类、修学士题库的大小以及报酬的多少等等，因此强烈推荐玩家在刚开始挑战编年史模式时**优先以解放全都城为首要目标**。下面把各都城惟一的区别，也就是各都市要请武将的名单列出来。

| 都城 | 可以邀请的武将 |
|---|---|
| 幽州 | 蔡文姬、孙尚香、张飞、刘备 |
| 并州 | 张辽、郭淮、貂蝉、吕布 |
| 冀州 | 张郃、甄姬、赵云、关羽、张角 |
| 司州 | 关索、鲍三娘、司马懿、司马师、司马昭、王元姬 |
| 豫州 | 夏侯惇、曹操、曹丕、吕蒙、大乔、小乔、钟会 |
| 兖州 | 典韦、夏侯渊、徐晃 |
| 青州 | 太史慈、练师、袁绍 |
| 徐州 | 许褚、凌统、诸葛亮、诸葛诞 |
| 扬州 | 周瑜、陆逊、孙坚、周泰、孙策、孙权、丁奉 |
| 雍州 | 曹仁、马岱、董卓 |
| 凉州 | 贾诩、姜维、马超 |
| 益州 | 甘宁、月英、刘禅、星彩、夏侯霸 |
| 荆州 | 黄盖、黄忠、魏延、关平、庞统、邓艾 |
| 交州 | 孟获、祝融 |



## 修学士




修学士是本作的特色设定。当玩家完成 3 场战斗后，都城里会出现修学士，玩家与之对话就可以玩问答游戏。修学士出现后只能玩一次问答游戏，之后就需要等到下一次出现再回答。但随着玩家答题的进度变化，修学士会变成长驻都城，而且可以反复玩问答游戏。

修学士所问的问题以三国问题为主，《三国演义》和《三国志》均有提到，其中也夹杂着少量晋代或东汉的问题。如果你精通日语且熟悉三国历史，可以通过玩问答游戏来赚钱。修学士每次会问 5 道题，只要答对其中的 4 道就可以拿到报酬。而报酬数量与玩家解放的都城数量有关，全部解放之后每次可以拿到 5000 大洋，可谓回报丰厚。

修学士的题库一共有 500 题，如果能回答对全部问题，除了可以拿到奖杯之外，还可以拿到飞燕。不过这些题库并不是初期就全部开放的，必须通掉全势力的故事模式并将编年史模式完成到一定程度，才能开启全部的题库。幸好

**攻之极致**

这代最猛的武器，毫无疑问是方天戟。方天戟自身招式之霸道就不多说，光是 R1 一招就战翻绝大部分易武攻击，此技会令敌人陷入长时间的硬直。之后立刻换镖可以形成无限连，单挑时面对任何人都可称必胜。装两个方天戟来回 R1 也能秒掉一大群敌人。

设计者并不会过分为难玩家，答错的和未答过的问题会优先出现，所以即使看不懂问题也没关系，找个连发手柄挂机就能搞定 100% 的完成率。



| 都城解放数 | 金额 |
|---|---|
| 0 | 100 |
| 1 | 200 |
| 2 | 300 |
| 3 | 400 |
| 4 | 500 |
| 5 | 600 |
| 6 | 700 |
| 7 | 800 |
| 8 | 900 |
| 9 | 1000 |
| 10 | 1500 |
| 11 | 2000 |
| 12 | 3000 |
| 13 | 5000 |

## 绊

编年史模式里加入了好感度的设定，游戏中称为绊。

绊是按武将分别计算的，全部刷满有个奖杯，工程量相当浩大。好在本游戏的绊只会上升，不会下降，这令难度下降了不少。增加与武将的绊的条件如下：

· 玩家在战场上将其击破。
· 在行商人处邀请其出战，并活到过关。
· 作为战友出击，并活到过关。
· 当其陷入包围时，玩家将其救出。
· 完成掩护其撤退的任务。
· 作为友军和玩家一起出战。
· 玩家百人斩时全体友军绊上升。

其中增加幅度最大的，当属受到邀请出击，以及完成完成掩护撤退的任务。

绊上升后，会发生一些特殊事件。武将的绊达到两格且列传全部完成的话，就可以作为战友出击。绊值上升到一定程度之后会，武将会出现在都城里，这时与之对话即可增加绊。有时对话后还会出现选项，选对的话可以直接增加 1 格绊，就本人目前遇到的情况而言正确答案都是第 1 项，仅供参考。

当武将出现在都城里时，该都城的六边形上会出现旗帜标志。不过需要注意，只有在用特定的角色时，武将才会出现在都城里。例如张飞就需要玩家选择星彩等特定角色才会出现。

## 名声

编年史模式有名声的设定，完成任务、累计干掉一定数量的敌人就会上升。不过名声似乎没有什么特别的作用，除了关系到奖杯，还真看不出来能有什么用。不过一百万名气还真不好达成，大家慢慢打……



## 联机

编年史模式支持联机，这是系列史上的破天荒。该模式的任何一个战斗关卡均可以联机，联机的方法是在地图画面按 START 键调出菜单，之后选择オンラインプレイ，之后就可以了。

这时地图上你会看到一些格子上有特别标记，这些标记表示有其他玩家在此开了房间等人加入，点击即可加入。玩家也可以自己开房间等人来打。本作的联机模式比《高达无双 3》好不少，不但同屏人数很多，而且基本不卡。但联机和单机打其实没什么区别，惟一的新要素就是可以放激 · 无双乱舞。由于本作高难度下无特殊奖励，大家打单机模式调天国难度的话不存在任何问题，因此联机的意义实在不大。



# 全奖杯列表

以下所有奖杯的获得条件中，均不含 DLC 内容。

| 杯种 | 奖杯名称 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 白金 | 真 · 三国无双 | 获得其他所有的奖杯 |
| 银 | 大帝 | 4 势力故事模式全部通关 |
| 铜 | 魏帝 | 魏势力故事模式通关 |
| 铜 | 吴帝 | 吴势力故事模式通关 |
| 铜 | 蜀帝 | 蜀势力故事模式通关 |
| 铜 | 晋帝 | 晋势力故事模式通关 |
| 铜 | 三国制霸 | 魏蜀吴势力故事模式通关 |
| 铜 | 赤壁制霸 | 打过故事模式的赤壁之战 |
| 铜 | 董卓讨伐 | 打过故事模式的反董卓联合 |
| 铜 | 黄巾镇压 | 打过故事模式的黄巾之乱 |
| 银 | 天下统一 | 编年史模式全关卡通过 |
| 铜 | 都城制霸 | 编年史模式全都城解放 |
| 铜 | 魏の盟友 | 编年史模式魏势力同盟战全部完成 |
| 铜 | 吴の盟友 | 编年史模式吴势力同盟战全部完成 |
| 铜 | 蜀の盟友 | 编年史模式蜀势力同盟战全部完成 |
| 铜 | 晋の盟友 | 编年史模式晋势力同盟战全部完成 |
| 银 | 大陆の英雄 | 编年史模式的名声达到 100 万 |
| 铜 | 勇名武将 | 编年史模式的名声达到 50 万 |
| 铜 | 流浪人 | 编年史模式的名声达到 10 万 |
| 金 | 大德 | 编年史模式中全武将的绊达到最高 |
| 铜 | 好汉收集家 | 编年史模式中有 5 名男性武将的绊达到最高 |
| 铜 | 艳福家 | 编年史模式中有 5 名女性武将的绊达到最高 |
| 铜 | 人望の将 | 编年史模式中所有的无双武将均成为战友 |
| 银 | 水镜免许皆传 | 编年史模式中修学士的问题完成率 100% |
| 铜 | 历史学者 | 编年史模式中打完 10 个武将的列传 |

| 杯种 | 奖杯名称 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 小霸王 | 编年史模式中解放 7 个都城 |
| 铜 | 义勇兵 | 编年史模式中解放 1 个都城 |
| 铜 | 水镜先生お墨付き | 编年史模式中修学士提出的 5 个问题全部答对 |
| 铜 | 兵卒 | 编年史模式中打过任意关卡 |
| 金 | 完全收集家 | 画廊的收集要素全部达成 |
| 金 | 武器收集家 | 全武器获得 |
| 银 | 映像收集家 | 看过全部影片 |
| 铜 | 声音收集家 | 取得全武将的声音 |
| 铜 | 印收集家 | 取得全部的印 |
| 铜 | 壁纸收集家 | 取得全部的壁纸 |
| 铜 | 动物收集家 | 取得全部的支援兽 |
| 铜 | 祭事收集家 | 看过所有的过场事件 |
| 铜 | 闻き上手 | 故事模式全部主要对话看过 |
| 铜 | 达人 | 任意一名武将的特技全部习得 |
| 铜 | 武器系统制霸 | 取得任意一种武器的全部武器 |
| 铜 | 名族 | 累计获得 100 万金钱 |
| 铜 | 鬼神 | 累计击破 10 万人 |
| 铜 | 一骑当千 | 1 场战斗内完成千人斩 |
| 铜 | 天下无双 | 1 场战斗内完成三千人斩 |
| 铜 | 大食らい | 累计获得 100 个回复道具 |
| 铜 | 民卒业 | 完成教学模式的全部课题 |
| 铜 | 无伤の将 | 1 场战斗内无伤过关 |
| 铜 | 连击の将 | 打出 50 连击 |
| 铜 | 迅速の将 | 1 分钟以内完成 1 场战斗 |
| 铜 | 飞将击破 | 初次击破吕布，模式不限 |

全故事模式通关、编年史模式全部完成、取得全部武器、全武将习得全特技、全武将的绊达到最高。完成以上几个条件，本作的白金就基本到手了，本作的白金时间在 80 小时以上，其中最花时间的就是全武将绊达到最高。

### 玩后感

虽然本作还是存在着不少不足之处，但是本作的剧情模式肯定是历代最高，特别是晋势力的结尾，结结实实地感动了我。此外本作登场武将数量之多之全之广，也是历代少有的，作为三国迷的我对此表示极为满意。目前全要素已经基本收集完毕，接下来就是白金之旅，再就是全关卡修罗难度击破了！

**守之极致** 本作防御力最高的角色不是曹仁，而是徐晃。徐晃的 EX 攻击合附加刚体和防御上升效果，但效果极其之 NB，即使是没练过的人打修罗难度，敌人也只能对你造成一丝伤害。徐晃只要全场 C3 就可以稳坐钓鱼台，不得不说这个设定有点 BUG 了。

通常每个游戏项目结束后，开发团队可以享受一个月以上的长假，拿着高薪的制作人可以利用这段时间环游世界。但 BioWare 首席设计师 Mike Laidlaw 却选择继续呆在加拿大埃德蒙顿。在 3 月初春时节，室外的温度依旧低至零下 30 度，不过 Laidlaw 说："这点寒冷对我来说毫无压力。"他更喜欢在天寒地冻的时节里躲在舒适的室内建造幻想世界，虽然《龙之世纪 II》已经完成，Laidlaw 还要继续构想这部奇幻史诗的未来发展。美式 RPG 正走向全盛时期，作为 RPG 泰斗的 BioWare 不仅创造了无数幻想史诗，它本身也将成为 RPG 历史中的传奇。




# 龙腾北国
## ——BioWare 的史诗轨迹

### 弃医从游

12 岁时，加拿大人 Greg Zeschuk 与 Ray Muzyka 有一个共同的爱好——他们能坐在 Apple II 电脑前一整天，在《巫术》和《创世纪》那由线条与字符构成的简单世界里畅游。很多年后，这两个热爱 RPG 的少年考上了加拿大艾伯塔大学，共同的爱好让他们相识相知。那时他们自己也想不到几个学医的年轻人也能成为游戏世界里的风云人物。

Zeschuk 与 Muzyka 都是艾伯塔医学院里不可多得的编程高手，由于学校要开发一个医疗模拟程序，于是编程高手们都被聚集在一起，在开发软件之余，他们谈论最多的话题是游戏。因为对游戏的共同爱好 Zeschuk 与 Muzyka 以及另一位编程高手 Augustine Yip 一起筹资 10 万美元，在 1995 年成立了 BioWare。放弃前途无量的医生职业，投身到当时还很不起眼的游戏行业，这需要的是无比的热情与非凡的勇气。BioWare 的几位创始人不知道前路如何，所以他们在开发游戏的同时仍继续行医。但是在创业第三年时，一款充满野心的游戏占据了他们的所有时间，他们必须在自己的职业生涯中作出抉择。Zeschuk 与 Muzyka 选择了继续从事游戏业，而 Augustine Yip 决定当一名全职医生。那款迫使他们作出抉择的游戏正是美式 RPG 历史上的不朽之作——《博德之门》！

热爱 RPG 的 Zeschuk 与 Muzyka 喜欢有丰富剧情的游戏，他们的处女作《超钢战神》（Shattered Steel）虽然是动作游戏，却有着颇具深度的剧情背景。初出茅庐的 BioWare 还自主研发了一个原创引擎，实现了当时罕见的大范围场景破坏效果。这款游戏是 BioWare 在技术上的牛刀小试，有了技术与经验的积累之后，他们开始制作自己最感兴趣的 RPG。那时的美式 RPG 市场远不如今日，日式 RPG 征服了世界，而《巫术》、《创世纪》、《魔法门》等第一代美式 RPG 先锋已被人遗忘，不过《辐射》、《暗黑破坏神》的相继出现为美式 RPG 带来了新的希望。而且 BioWare 找到了拥有"龙与地下城（D&D）"品牌授权的 Interplay 公司作为发行商，作为狂热 D&D 迷，Zeschuk 与 Muzyka 强烈渴望实现儿时的梦想，创造一个让自己、让所有 D&D 迷为之疯狂的世界。

《博德之门》是 D&D 式 RPG 的扛鼎之作，在《暗黑破坏神》以即时战斗开创 RPG 新流派的同时，《博德之门》实现了 D&D 古典 RPG 的伟大复苏。这款游戏在 1998 年 12 月发售时，因为市场宣传不足，初期销量不佳，BioWare 差点因此倒闭，一些员工已经在向其他公司投简历。谁知第二年春天，通过玩家间的口耳相传，《博德之门》销量节节攀升，经过多次增产，最终销量超过 200 万套，成为有史以来最畅销的 D&D 游戏。BioWare 开始树立起自身在 RPG 领域的地位。此后 BioWare 将《博德之门》所用的 Infinity 引擎授权给其他厂商，因而诞生了《异域镇魂曲》、《冰风溪谷》等名作，作为技术供应者的 BioWare

### 飞龙世纪编年史

**史前 1195 年：**Darinius 用剑与魔法征服了伟大古城 Minrathous，并自封为统治者，将国王与大术士的身分集于一身。支持他的人可得荣华富贵，他们被称为"魔导师"（Magister）。在 Darinius 的统治下，他们征服了周围所有的领土，Thedas 大陆的 Tevinter 王朝时代从此开始。

**史前 981 年：**Tevinter 王朝与精灵族之间的积怨日深，终于演化为全面战争。Tevinter 的军队包围了神秘的精灵之城 Arlathan，开始了一场长达 6 年的攻城战……魔导师们久攻不下，决定进行恐怖的血祭，最终导致 Arlanthan 沉入地底，将其彻底摧毁。讨伐精灵国之战就此结束，所有残存的精灵都沦为奴隶，他们的精神被摧残，古文化被永远摧毁。

**史前 620 年：**强大的魔法师 Eremius Krayvan 在遥远的"自由边地"（Free Marches）发现了最后的王城 Kirkwall，数千名精灵被带到那里的采石场做苦力，他们在那里受尽苦难，而在他们的尸骨之上重建起来的 Kirkwall 因而被视为黑暗与血腥之地，曾一度被称为"镣铐之城"。那里是帝国奴隶市场的集散地，所有被抓的奴隶都被运往那里。

**史前 395 年：**帝国里一群最强大的魔导师悄悄地打开了通往"黄金城"的大门，那是天堂般的圣地，据说是造物主的所在地，是万物之源。这些魔导师因惊扰圣地而受到诅咒，他们被变为怪物遣返凡尘——他们就是第一代的黑灵（Darkspawn）。大恶魔 Dumat 崛起，并引发了第一次枯潮（Blight），这场可怕的战争摧毁了矮人王国，人类几乎灭绝。Grey Warden 的诞生拯救了世界，长达一个世纪的战争之后，他们终于击退了黑灵。Tevinter 王朝开始衰弱，但人类终于获胜。

**史前 170 年：**先知 Andraste 和她的丈夫 Maferath 率领一支野蛮人军队穿过威克海突袭了没落的王朝，他们在整个 Thedas 大陆煽动反抗魔法师的革命，不久他们的军队打到了 Minrathous。在即将赢得最后胜利之时，Maferath 背叛了 Andraste 并将其烧死，但她的记忆长存，由此产生了一个新的教派，此教在后世传遍 Thedas，并诞生了圣教政权 The Chantry。

**史前 25 年：**王朝的国境线在后撤，Kirkwall 成为仅



■ Greg Zeschuk（右）与 Ray Muzyka（左）。

俨然成为 RPG 泰斗。

诞生于 2002 年 6 月的《无冬之夜》耗时 5 年制作，是 RPG 史上的又一个鸿篇巨制。然而此时 PC 单机游戏市场开始没落，暴雪正准备转向网游行业，而 BioWare 希望市场前景更广阔的家用机行业能为他们带来新的机会。早在 1997 年，BioWare 就开发了一个 Omen Engine，可用于制作家用机游戏，而且该引擎比《杰克与达斯特》更早实现了根据物体距离镜头远近动态调整细节度的“LOD”系统。BioWare 开发的“《MDK》系列”就是为了向家用机转型所做的尝试，其系统更接近于家用机游戏。Xbox 的公布为 BioWare 进军家用机市场提供了完美的机会。当时 BioWare 已经获得 LucasArts 的授权，正筹备开发《星球大战》的 RPG 新作。由于微软提供资金支持，而且 Xbox 有更接近于 PC 的架构，《星球大战 旧共和国武士》将家用机版独占权交给了 Xbox。该作曾获得 E3 展最佳游戏大奖、游戏开发者选择奖、互动成就奖等权威大奖，在销量上也延续了 BioWare 作品的 200 万标准，是美式 RPG 在家用机上的一次重大突破。

回顾历史不难发现，BioWare 转投家用机正是美式 RPG 风暴从 PC 转向家用机的开始。作为美国本土主机的 Xbox 成为美式 RPG 进攻家用机市场的桥头堡，与 Bethesda Softworks 和 Lionhead 一起形成美式 RPG 三巨头，推动美式 RPG 从日式 RPG 手中夺回失地。进入高清时代，随着日式游戏的没落，东西方两大 RPG 流派此消彼长，日式 RPG 没落之时，美式 RPG 迎来了黄金时代。这种原本植根于 PC 的游戏类型全面转向家用机。

针对家用机的操作特点，BioWare 对 RPG 类型进行了多方位的创新。《质量效应》将 RPG 与动作射击游戏结合，拓宽了 RPG 的受众群，在销量上继续发扬 BioWare “双白金之王”的优良传统。不过热爱 D&D 的 BioWare 开发者们还是更热衷于开发传统奇幻题材的 RPG，在制作《质量效应》的同时，一个更具野心的传统 RPG 史诗也在进行中……

# 锻造史诗

多年前，《博德之门》知识产权持有者 Interplay 公司破产，《博德之门》品牌与 BioWare 失之交臂。于是 BioWare 开始策划一个传承《博德之门》精髓的原创 RPG 品牌——这就是历时 5 年打造的《龙之世纪》。在 E3 2004 期间首次公开时，BioWare 已将其定性为《博德之门》的“精神续作”，引起古典 RPG 迷的强烈关注。在该作开发期间，BioWare 与 Pandemic 合并，之后又被 EA 收购。作为 EA 所购买的最昂贵的游戏工作室（8.6 亿美元），BioWare 深受器重，打造 RPG 史诗所需的经费问题轻松得以解决。不过 BioWare 无法满足 EA 在时间上的要求，为了加快开发速度，《龙之世纪》的原开发方案被大量删改，内容缩水到 BioWare 只能将其视为序章，游戏被更名为《龙之世纪 起源》。原计划的很多内容都通过后来的多张 DLC 进行补完，还有不少内容被转给了续作。

虽说内容缩水，《龙之世纪 起源》仍不失为气势恢弘的 RPG 史诗。它的开发规模究竟有多大？BioWare 提供了不少令人惊叹的数据：本作总共有 74.2 万个单词的对话，总共 68260 行台词，是普通电影台词量的 20 多倍，还有 20.2 万个词的非对话文本，而这些文字被翻译成 8 国语言，包括捷克语、法语、德语、匈牙利语、意大利语、波兰语、俄语和西班牙语，其中四种语言还有对应的配音，英语版的配音演员就有 144 名，参与游戏的全部演员数量达到 1535 人。

为了确保游戏的质量，进行平衡性调整以及找出并消灭 BUG，QA（质量确认）分析家 Bruce Venne 总共进行了 5352 局游戏，总游戏时间长达 1957 个小时。每个月底 BioWare 都要统计开发团队其他成员的《龙之世纪》游戏时间，如果当月游戏时间超过 Bruce Venne 就可以获得奖励，但是这项奖励总共只颁发过一次。在两年

有的边防城塞之一。周围地区被划分为 Orlais、野蛮人的自由边地和精灵的新家园 Dales。Kirkwall 数次击退进犯的敌军，直到城内的奴隶起义才最终陷落。后来的数个世纪里 Kirkwall 一直是各势力的争夺对象。

**圣王纪元 1:01：** The Chantry 选出第一位圣王“贾斯汀尼亚一世”（Justinia I），开始了新的纪元。在 Grey Warden 的支持下，Chantry 的势力日益扩大。

**圣王纪元 1:05：** 大恶魔 Zazikel 苏醒，第二次枯潮随之爆发。黑灵在世界各地涌现，人类再次陷入灭绝危机，又一场长达百年的战争爆发。

**圣王纪元 1:95：** 第二次枯潮的决战在自由边地最大的城市 Starkhaven 爆发，人类军队在 Grey Warden 的军队带领下赢得了决定性的胜利，黑灵被驱逐到“深渊之路”，此后沉寂了数个世纪。

**光辉纪元 2:10：** Dales 精灵与人类传教士之间积怨日深，精灵袭击了红十字军的 Orlesian 小镇。愤怒的 Chantry 宣布发动圣战，精灵的新家园被毁灭，精灵被人类统治或流浪边疆。

**圣塔纪元 3:10：** 随着大恶魔 Toth 的苏醒，在 Tevinter 和 Orlais 爆发了第三次枯潮，不过 Grey Warden 的迅速反应阻止了黑灵的肆虐。他们的军队在魔塔 Hunter Fell 相遇，黑灵军队被歼灭，大恶魔在史上最血腥的战斗中灭亡。据传黑灵的尸体填满了百英尺深的山谷，他们的血让整个



■ Kirkwall

半的时间里，BioWare 与 EA 的人员总计 459 人参与了本作的测试，如果再算上外包人员，所有测试者的总游戏时间超过 100 万小时。BioWare 总裁 Ray Muzyka 本人在游戏发售之前也玩了 385 个小时，之间宕机 35 次，发现 BUG 共 311 个。Muzyka 喜欢选择的职业是巫师，Laidlaw 喜欢的职业是盗贼。《龙之世纪 起源》的动作制作部门聘请了电影《斯巴达 300 勇士》的特技演员，确保动作的自然流畅。而音乐是由西雅图西北交响乐团演奏，总共录制了 44 首交响乐，每首录制两遍并进行混合，形成 88 段交响曲。木管乐器的独唱者 Chris Bleth 曾在多部好莱坞大片中有过精彩演出，包括《飞屋环游记》、《X 战警前传 金刚狼》、《速度与激情》等。

虽然 BioWare 的团队规模相当庞大，制作如此庞大的工程。长期的加班加点在所难免。工作室里平均每天都要消耗 200 多杯浓咖啡。美术部门在这种 RPG 大作中的工作量应该是最大的，他们为本作总共制作了 1600 个 NPC，加上怪物总共超过 3200 个，建模数量超过 2 万个，道具数量超过 1600 个，仅图标种类就超过了 1400 个。本作的人物 / 怪物动作总计 5500 种，分镜数量超过 3000 个。BioWare 的巨型计算机集群足足花了两个星期才完成光影数据的处理工作。游戏中可以探索的区域达 221 个，迷你地图共 182 张。

《龙之世纪 起源》完美实现了传承《博德之门》精神的使命，业界综合评分达 91 分，被 IGN 和权威的 AIAS（互动艺术与科学协会）评为 2009 年最佳 RPG。而游戏销量更是突破了 BioWare 的两百万传统——由于是一款 PS3/X360 跨平台游戏，本作两大平台总销量超过 320 万套。

《龙之世纪 起源》发售后，BioWare 的开发人员们依然忙碌。为了赶时间而删减的大量内容以 DLC 的方式推出，先后推出了 8 个 DLC，包括《宝石囚犯》、《Warden's Keep》、《重返 Ostagar》、《宴会日的礼品与恶作剧》、《黑灵历代记》、《Leliana 之歌》、《Amgarrak 的傀儡》、《政治迫害》等。在 2010 年 3 月还推出了包含丰富剧情的资料片《龙之世纪 起源 苏醒》。这张资料片是与《龙之世纪 II》同步制作，EA 提供的强大后援使 BioWare 能同时进行《质量效应 3》、《星球大战 旧共和国》、《龙之世纪 II》等多个超大作项目。




# 飞龙纪元

2010 年 7 月，《龙之世纪 II》正式公布，Greg Zeschuk 说："《龙之世纪 II》的一个关键之处在于技术。我可以肯定地告诉大家，我们在《龙之世纪》引擎的基础上做了大量工作，把它的潜力挖得非常透彻——它将有超一流的画面。"《龙之世纪 II》的引擎是在前作基础上进行改良，操作、剧情等各方面都全面改进。BioWare 将三部曲的形式作为其创造史诗的标准。第一部以恢弘的世界观架构令人回味无穷，第二部在内容与技术方面全面完善，在最后的第三部中以故事的高潮划下完美的句号。《龙之世纪 II》采用了独特的"插叙式"故事结构，在情节设置方面很见功底。不过对于本作采取的新方向，BioWare 内部并不是人人都赞同，持反对意见的人相当多。《龙之世纪 起源》首席设计师 Brent Knowles 因为不满本作的结构变动而愤然辞职。

首席设计师 Mike Laidlaw 说，《龙之世纪 II》在场景氛围方面的灵感来自 Pieter Bruegel 的名画《死神的胜利》，那是将无数的小场景组合成一种恐怖蒙太奇。还有一个重要灵感来源是黑泽明的电影，那种浪迹天涯的孤独浪客被卷入巨大阴谋的漩涡之中。那种小场景与孤独浪客的概念是《龙之世纪 II》在剧情上的主要转变。前作是冒险史诗，大量角色鱼贯登场，而《龙之世纪 II》则是通过一小群人的一个个冒险片段组成一个 10 年的沧桑生涯。

与 Laidlaw 一样，本作的高级美术师 Matt Goldman 也很喜欢黑泽明，在他的办公室里挂满了日本武士电影的剧照。他表示《龙之世纪 II》的部分灵感来自黑泽明的《用心棒》，这部有点美国西部片味道的武士电影是 Matt Goldman 最喜欢的作品之一。他希望整个游戏的基调是更具荒凉感，同时带有一些经典武士片的感觉。这种感觉不仅是表现在画面上，也融入到叙事方式中。"史诗感"是 BioWare 不懈追求的方向，所以在引擎技术上，《龙之世纪 II》非常重视对光影效果的改良。出色的光影可以强化整个世界的空间感，BioWare 为了制作出气势磅礴的场景感觉而花费了大量时间，那种大规模的狭长景色在《龙之世纪 起源》中已经有深入的尝试，但是并不成功，这是《龙之世纪 II》乃至未来的《龙之世纪 III》不断进化的方向。

从《龙之世纪 II》开发团队的办公区往下走两层，就到了"《质量效应》系列"开发团队的所在楼层，两个团队之间有着紧密的合作。《龙之世纪 II》的 Eclipse 2.0 引擎技术获得了《质量效应》团队的强力支援，他们也经常互相试玩对方的游戏 DEMO，并提出改进意见。《龙之世纪 II》的对话系统就参照了《质量效应 2》的设计。不过对




■《龙之世纪 起源》原画设定中描绘的"枯潮"决战场面。

地区从此寸草不生。

**圣塔纪元 3:87：**由于不满 Chantry 对魔法的限制，Tevinter 王朝的牧师们在"大分裂运动"中脱离了 Orlesian 的统治。这些牧师们认为 Andraste 并非神圣的先知，而是象征希望的凡人，所以他们在 Minrathous 大教堂选举了一名男性的圣王，史称"黑色圣王"，他成为反国教的标志，激怒了所有的巫师。

**黑暗纪元 4:40：**被"大分裂运动"激怒的 Chantry 在整个 Thedas 大陆集结了一支忠诚的军队，接连四次讨伐王权，试图消灭异教徒及其"伪政权"。接连的征战让大陆生灵涂炭，却并未实现目标，

于《龙之世纪 II》的转变，业界的反对意见不少，一些热爱古典 RPG 的玩家认为《龙之世纪 II》故意向《质量效应》靠拢，失去了自己的味道。事实上 BioWare 确实有将系统简化从而吸引更多新玩家尝试《龙之世纪》的意图，可惜更追求深度的游戏专业媒体们对此颇有非议。《龙之世纪 II》的媒体综合评分为 83.6 分，比起前作大大降低。《GameInformer》的评价很具代表性：“《龙之世纪 II》试图迎合一个不关心《起源》的消费群体，却疏远了那些真正关心它的人们。”尽管如此，在一个以创新为生的行业里，任何创新之举都不应被否定，RPG 需要吸收新鲜血液。BioWare 就像《龙之世纪》中被视为盛世预兆的大飞龙，我们期待它为 RPG 带来强盛的飞龙纪元！




## 《龙之世纪 II》全球媒体点评

在 RPG 系统上的进化足以使其傲然而立，但《龙之世纪 II》真正的成就在于它的叙事方式，BioWare 是少有的、能将主机性能完全活用的公司，让你知道什么叫真正的角色扮演。——The Escapist，100 分

虽然在广度方面它比起前作有所不及，但是《龙之世纪 II》却有了更多的灵魂。——GameTrailers，92 分

虽然在画面上，它还没有达到真正的优秀水准，《龙之世纪 II》无疑是一个伟大的 RPG，无疑能满足该类型的粉丝与潜在的新顾客。——Eurogamer 意大利，90 分

这是最具深度，最值得你花费的 40 ~ 60 小时，你会乐于为它失眠。——Xbox 官方杂志，90 分

BioWare 狠狠地反击了原作的诽谤者，《龙之世纪 II》带来了独特的奇幻 RPG 感受，比前作有着更广泛的吸引力与个性。不得不承认这种更精炼、更简化的系统是一种巨大的进化。——Games Master 杂志，90 分

《龙之世纪 II》可谓简约而不简单，从一定程度上说，它是一个杰作，但是整体剧情上的一些问题、变化不足的场景以及操作上的问题使其距离伟大还有一步之遥。——RPGFan，88 分

战斗更流畅而血腥，不用再为菜单系统头疼了，对话也更有味道，这要感谢《质量效应》的轮状对话系统。不过也有不足的地方：半线性的剧情与过于重复的场景使其难以成为一款伟大的 RPG。——IGN，85 分

看起来最大的错误就是把它取名为“龙之世纪 II”，它的变化太大，根本就不像续作了，可以说是系列的重启。不同的主角，更快与更简练的战斗，还有整体结构都让人觉得是《龙之世纪》的 AVG 版，而不是直接的续作。——1UP，83 分

我本人对《龙之世纪 II》感到失望，本来希望它是原作的进化，结果却是系列的倒退。——GameInformer，83 分

令人羞耻的是那些复杂的系统被没有必要的简化所妨碍，故事也缺乏重点。不过《龙之世纪 II》仍给人以强烈印象，把你带到又一场有趣的冒险之中。——GameSpot，80 分

Minrathous 大教堂依旧耸立，教派依旧分裂。

**尊贵纪元 5:12：**讨伐伪政权的战争结束后第四次枯潮就开始了。大恶魔 Andoral 在 Antiva 出现，率领黑灵军团入侵自由边地与 Anderfels。这些拒绝支援的地区几乎被完全毁灭……直到 Grey Warden 的英雄们乘坐狮鹫降临。精灵 Warden Garahel 最终在 Ayesleigh 击败了大恶魔，在这场战争中狮鹫们战死，人们以为黑灵已被彻底消灭。

**尊贵纪元 5:42：**出身卑微的 Calenhad 大帝团结了遥远南部的所有野蛮人，被尊为“Ferelden 之王”，他创造了为后世所传颂的传奇。

**钢铁纪元 6:30：**静语者来到了 Thedas 大陆，这些长角的怪客坐着会发射火雷的船只抵达布尔瑞海北部的丛林岛屿，他们自称“qunari”，他们向人类发动了大规模的奇袭。

**风暴纪元 7:60：**占领 Kirkwall 的 qunari 被 Orlesian 的军队击败，他们委任了一名骑士担任这座贸易都市的临时执政官。此举遭到友市自由边地的反对，精灵们也强烈不满，Kirkwall 内部的反叛以及其他贸易伙伴的威胁促使 Orlais 撤退。Kirkwall 的贵族们终于可以自己决定他们的政府，并任命了 Kirkwall 的第一名子爵。

**祈福纪元 8:24：**经历了多年的衰退，Orlais 的 Reville 皇帝在 Lothering 之战中征服了 Ferelden，篡位者 Meghren 登上了王座。Orlesian 帝国逐渐复苏。

**祈福纪元 8:99：**三个多世纪之前，据说著名的飞龙猎人 Nevarra 消灭了所有的飞龙，然而在霜背山一带却发现了大飞龙的踪影。学者们认为这是一个可怕的征兆，Chantry 却声称这是 Orlesian 帝国即将步入盛世的预兆，于是他们将下一个纪元命名为“飞龙纪元”(Dragon Age)。而 Ferelden 的叛军们将其视为王国重生的标志，三年后他们成功推翻了 Orlesian。

**飞龙纪元 9:21：**Marlowe Dumar 领主被任命为 Kirkwall 的新一任子爵，取代了被圣堂武士杀死的暴君 Perrin Threnhold，在他任职期间，圣堂武士的势力不断壮大，逐渐成为整个大陆东部 Chantry 势力的中心。

**飞龙纪元 9:30：**在 Ferelden 南部爆发了第五次枯潮，大恶魔 Urthemiel 觉醒，一名 Grey Warden 的幸存者将王国团结起来，在 Denerim 之战中消灭了大恶魔，他被尊称为“Ferelden 英雄”。第五次枯潮实际上在真正开始之前就被及时制止了，这是整个 Thedas 大陆之幸。




作为一款高素质的美式RPG，《龙之世纪II》除了拥有美式游戏一贯具有的高自由度，还有了一个新的优点，那就是动作游戏般出色的战斗手感，可以说更加接近一款满分游戏的标准。本游戏任务设置非常人性化，跟着箭头走就不会卡关。因此本篇攻略以系统解说为主，完成任务的乐趣和剧情就交给大家去体会。最后再说一句，本游戏诚意向所有玩家推荐，即使你之前没有接触过美式RPG，玩过之后也会爱上这个系列的。

| 龙之世纪II | EA | | 动作角色扮演 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Dragon Age II | | 美版 |
| | 2011年3月8日 | 1人 | 59.95美元 |
| | 对应机种为PS3、X360 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

文 实习编辑 无名　协力 雷少　美编 anubis

# 操作 DRAGON AGE II

| 战斗操作 | | |
|---|---|---|
| X360 | PS3 | |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角转换 |
| 十字键 | 十字键 | 切换目标 |
| A | × | 普通攻击 |
| B/X/Y | ○/□/△ | 技能攻击 |
| LB/RB | L1/R1 | 切换当前操作队友 |
| LT | L2 | 显示作战菜单 |
| RT | R2 | 切换技能板 |
| START | START | 开启菜单 |
| BACK | SELECT | 开启地图 |

| 非战斗操作 | | |
|---|---|---|
| X360 | PS3 | |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角转换 |
| 十字键 | 十字键 | 切换目标 |
| A | × | 对话/调查/拾取/确定/拔出武器 |
| START | START | 开启菜单 |
| BACK | SELECT | 开启地图 |



以下说明以X360版为准。

注：本作的基本操作方法较之前作没有大的差别。但是本作的所有选项，包括菜单选项和对话选项，都采用了《质量效应》式的选项环模式，即选项呈环状分布，需要选择某种选项的时候把左摇杆推到相应的方向再按A选择。剧情选项的话切记要看到要选的选项发亮再按A键选择，否则有选错的可能。

# 部分名词解释 DRAGON AGE II

DPS：DPS是英文Damage Per Second的缩写，意思是单位时间所能造成的伤害。在游戏中DPS有两种意思：一种是单纯指伤害，另一种指的是能造成这种伤害的角色——伤害就是说某种角色或者技能在单位时间内给敌人造成的总杀伤量（包括对单体和对群体），数值越高输出越高；角色方面则指这个角色的职业能担任DPS（输出）的任务，一般游戏中的法师、近战专精型战士等高伤害职业都属于DPS，DPS可以是普通攻击型的，也可以是技能型的，有些职业虽然常规攻击不是很强力，但是拥有着非常强大的攻击型技能，能在短时间内造成巨大的杀伤，这种称作爆发型DPS，需要在短时间内秒杀掉一些敌人的时候会非常管用。

仇恨：仇恨是决定怪物攻击哪个目标的标准，当角色对敌人造成伤害或者回复己方角色的行为以及使用各种状态类技能时都会产生一定量的仇恨。在攻击行为没有受到阻断的前提下，敌人会优先攻击当前仇恨最高的一名角色，简单来讲，通常给予敌人的伤害越大，仇恨就越高。一般来讲，各种DPS容易吸引怪物的仇恨，而魔法DPS一般又有着非常脆弱的生命力和防御力，在敌人的集中攻击下很难存活。为了保护他们，就需要队伍中的肉盾角色起好拉怪的作用，一般来讲，这类肉盾角色又没有DPS招式，这就需要他们使用特殊的战术类招式：通过某种技能在瞬间制造大量仇恨值吸引敌人攻击自己，比如很常见的挑衅等等。

AOE：Area of effect的简称，最简单的解释就是范围杀伤技能，一次攻击多个目标的行为，这种行为一般是魔法DPS的专长，这种行为能够在短时间内迅吸引大量敌人的仇恨，对于发动AOE的角色来说是非常危险的行为，一般来讲肉盾要配合好AOE，一看到AOE发动就要使用拉仇恨的技能避免发动者受到敌人的攻击。

BUFF：BUFF一词在游戏中的意思主要是指对角色使用增益系的各种魔法，这个词汇多流行于网络游戏中，通常指给某一角色增加一种可以增强自身能力的魔法。后来BUFF的意思得到了延伸，角色进入某种特殊的攻击状态也可以称为使用了BUFF，广义的BUFF也包括一些暂时提升某项能力并同时降低另一种能力的状态，比如降低生命值和防御力造成攻击力暴升的狂战士状态。

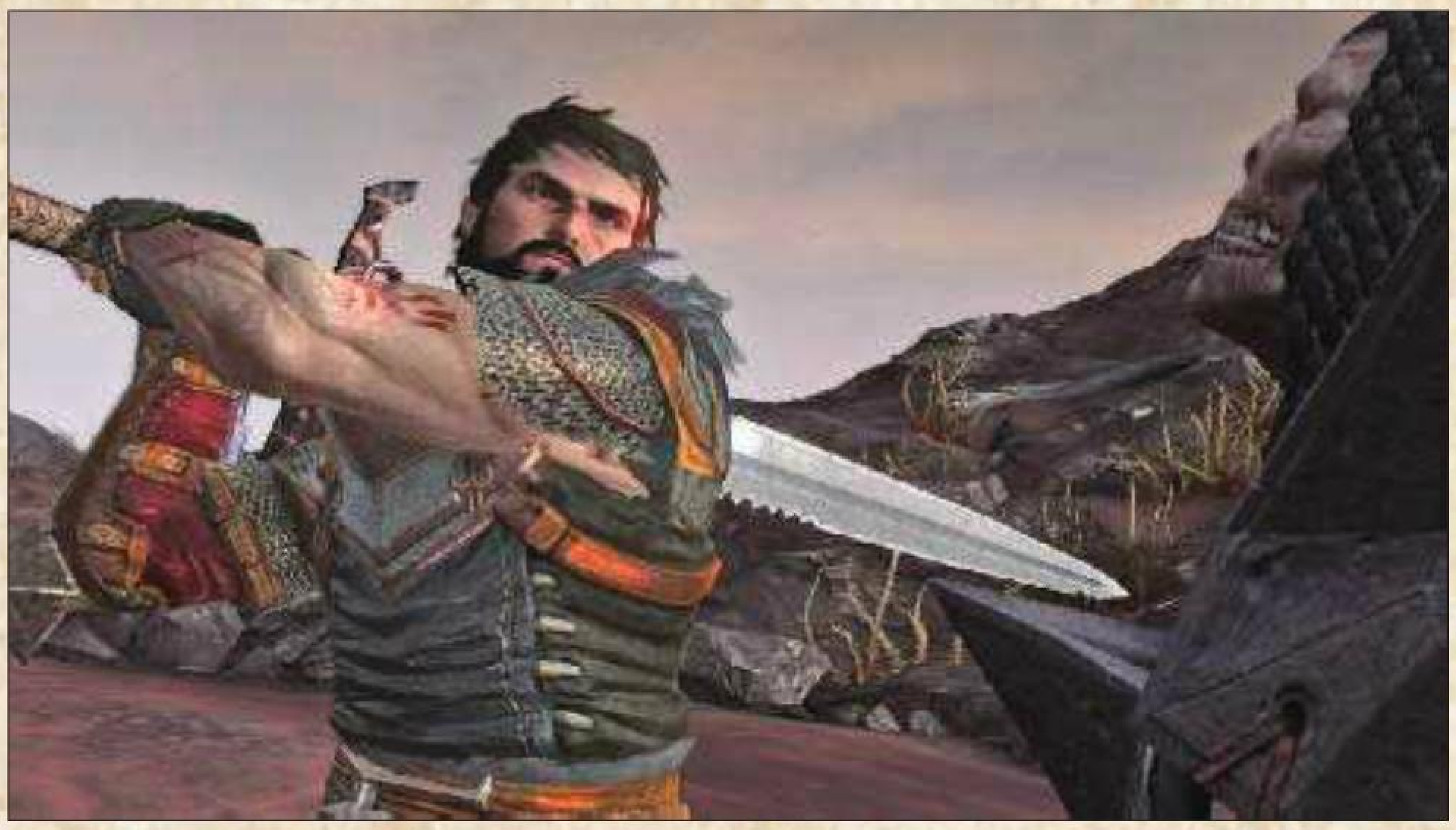


# 系统解析 DRAGON AGE II

注：本作一共有三种职业，战士（WARRIOR）、游侠（ROGUE）和法师（MAGE）。所有角色都包含在这三种职业中。

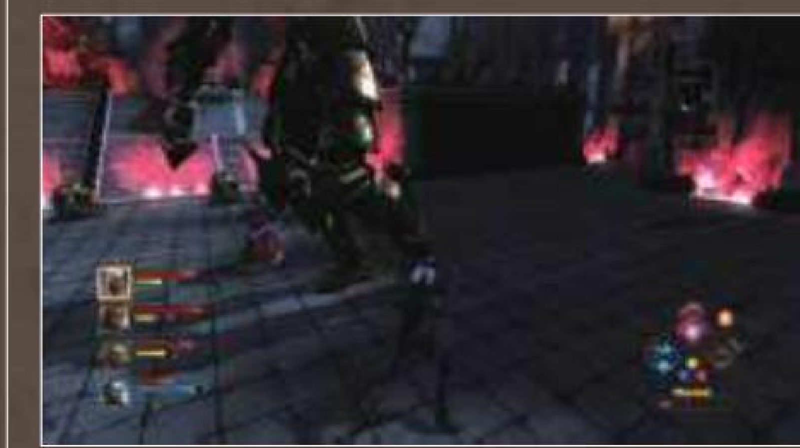
## 战斗系统详解

在野外或者在城市中的特殊事件会和敌人展开战斗，虽然本作看起来动作性很强，但是无论操作还是控制感都与前作相差无几。



### 普通攻击

按A键是普通攻击，攻击目标就是头上带有箭头的敌人，攻击方式随武器而定。一般的近战武器，比如单手剑，双手剑，钉头槌，手斧等等武器的攻击方式是近身劈砍，只有在敌人近身的情况下才能打中，如果敌人离得过远，角色会提醒说敌人不在攻击范围之内，并自动向敌人的方向移动，直到近身才展开攻击。而弓箭和手弩的普通攻击方式是射箭，属于远距离攻击，不必贴近敌人，当敌人进入射程，弓箭手就会直接站在原地进行射击，值得一提的是弓箭也能抵近射击，但是杀伤力没有任何提升，所以弓箭手最好能够占据高点远离敌人射击，如果敌人贴得过近最好立即逃开让我方的肉盾拉住敌人，总之尽量不要让弓箭手被敌人近身。而法师的普通攻击是发射魔法球，算远程攻击，但是一般来讲射程比弓弩要近。三种基本职业的攻击力决定方式是不同的，战士的攻击伤害由强壮决定，游侠的攻击伤害由敏捷度决定，而法师的攻击伤害由魔力决定。技能的攻击伤害计算公式中的“基本攻击力”即为此三项能力。







### 技能使用

**技能分为主动技能和被动技能。**

**■主动技能**（Active abilities）**：**主动技能的施放需要消耗不同的能力值，魔法类的技能消耗魔法值，即人物生命值下方的蓝色槽，而非魔法类的技能消耗耐力值，即生命值下方的黄色槽，没有任何一名角色同时精通魔法类技能和非魔法类技能，也就是说没有角色能够同时拥有魔法槽和耐力槽，在使用药品的时候不会用错。

XYB三个键的作用是释放被安排在技能板上的主动技能，而且只有主动技能可以被安放在技能板上。技能板有两块，按RT可以切换为第二块，也就是说在技能板上一共可以放置六种主动技能。

主动技能分为攻击类、回复类、状态类和战术类四种。所有的主动技能都有冷却时间的设定，在战术板上选择使用技能之后该技能就会发动，发动完后进入冷却阶段，在图标重新亮起之前无法再次使用该技能，持续型的技能会在效果消失之后进入冷却时间，比如法师的技能火焰风暴（FireStorm），在天上落下火球的效果结束之前，技能是不会开始冷却的。

攻击类技能包括物理攻击技能和和魔法攻击技能，这类技能主要的作用是对敌人造成伤害，有些攻击类技能还会使敌人附加异常状态。技能攻击力的计算公式是“基本攻击力+技能攻击力加成”，基本攻击力就是决定每个职业普通攻击伤害值的那项能力，比如战士的技基本攻击力是用力量计算的，而法师的基本攻击力由魔力计算，游侠的基本攻击力由敏捷计算。战士和游侠的攻击技能都被归为物理攻击技能。物理攻击技能发动都是即时的，没有画面暂停，如果目标敌人在攻击范围之内就会立刻发动。比如说游侠初期攻击技能背刺（BackStab），按对应按键之后游侠就会立刻消失，并且来到目标敌人背后刺一刀。另一种攻击类技能是魔法攻击技能，比如说法师初期的攻击技能火球术（FireBall），按下对应按键之后画面会暂停，出现法术范围框，用A键决定法术的释放范围后才能释放法术。本作取消了咏唱时间，但是有咏唱硬直，一旦攻击范围决定，马上就对目标敌人发射一枚火球。法师在咏唱法术的时候千万不能受到敌人的干扰，否则以法师脆弱的防御能力很可能直接被围攻致死。有可能的话最好把法师安排在全队的最后，让他们受到攻击的机会降到最少。最后要再次强调，本游戏取消了咏唱时间的设定，完全以出招硬直来表现魔法咏唱和物理攻击技巧的蓄力，一般来讲越强力的法术和技能的硬直时间越长，在硬直时间受到零星攻击的话技能发动不会终止，但是短时间受到过多的集中攻击或者致晕的攻击的话法术系技能马上就会终止，角色进入眩晕状态（理论上讲物理攻击系技能也可以因承受攻击而终止，但是由于出招动作较快，除非非常凑巧，否则一般的物理攻击技能不会被打断）。而且强力技能一般收招都会比较慢，在长时间的收招硬直状态下会成为敌人的活靶子，使用强力技能的时候一定要注意位置，不要在对方包围圈之中发动硬直很长的技能。

回复类技能顾名思义，主要作用是回复生命值以及异常状态，需要使用此类技能的时候一般都是情况比较危急的时候，如果回复类技能的使用者处于敌人的包围之中的话很可能技能还未使出就被连击致晕，不仅起不到解困的效果，还会把队伍带向危机的深渊。建议让一名法术系角色专司回复，在远离战场的地方支援战斗。除了法师之外，其他职业也都有一些类似急救的即时回复类技能，可以用来救急。本作的回复系技能冷却时间远远长于前作，所以不能连续使用回复技能，回复的时候要选好时机。




状态类技能就是我们俗称的BUFF，即给角色加上各种有利状态，如能力暂时上升，进入某种攻击模式等等，比如法师的技能“Heroic Aura（英雄斗气）”可以使全小队成员的攻击力上升15%，防御力上升10%，而游侠的技能“Lacerate（切裂）”，可以让游侠进入“出血攻击”模式，在此模式下游侠每次攻击都有一定概率使对方进入出血状态，进入出血状态的敌人在受到攻击的时候会额外失血。发现敌人之后，在敌人冲到面前之前加好有利状态是战斗的基本准则。一般来讲，能力暂时上升的技能可以给别人施放，而攻击模式类技能只能给自己施放。很多使玩家进入某种攻击模式的技能都是有一定副作用的，比如某种能力暂时下降，某些攻击类技能无法使用等等，如果战斗结束之后想要结束这种模式的话可以在战术板上再次使用该技能，这时候攻击模式解除，这种技能才会进入冷却状态，否则这种模式会一直保留。

战术类技能就是本身不对在场角色的数值产生影响（不会造成伤害和回复效果），而是整个战局产生影响，号称战术师的游侠有多种此类技能，比如初期技能“Evade（回避）”，可以用跳跃来迅速拉开和敌人的距离，而“Armistice（停战协议）”技能可以让敌人对某位同伴的仇恨值瞬间清零，将仇恨值转移到另一名队友身上，配合肉盾型战士提升防御力的技能“Shield Defense（盾防御）”，可谓把敌人玩弄于手心，方便游侠展开下

一步的战斗。活用这种技能可以让战局向着有利的方向发展，在一些困难的战斗中可以多使用。

**■被动技能**（Passive abilities）：被动技能是不能放在技能板上的，只要习得了这类技能，就会永久性地发挥作用，有些被动技能的作用是永久性提高角色的某一项能力，比如法师的“Elemental Mastery（元素大师）”可以永久提升法师的火焰和冰霜伤害25%，而有些被动技能则会让角色获得某种职业特有的战斗模式，比如说游侠的初期默认技能“Dual Weapon（双持武器）”可以让游侠双手持有武器进行战斗，而战士的初期默认技能“Two-handed（双手武器）”技能，角色才能使用双手大剑，这些技能都是职业独有的，默认习得且无法被其他职业习得。这种攻击模式变化与主动技能中的状态类技能不同，相当于让你获得某种“使用资格”，比如上面提到的“Dual Weapon”，只是让你获得双持武器的资格而不是发动这个能力才能双持。可以说，习得被动技能是提升角色战斗力的关键。如果想应付后期复杂多变的战斗，被动技能是一定要掌握的。



关于技能习得的各种建议，请看下方“角色能力”部分的讲解。

## 即时战术

战斗中按LT可以开启即时战术菜单，这个菜单对战斗起着重要的辅助作用。开启菜单之后画面暂停。菜单正上方和正下方的两项是快速回复。上方是快速回复生命值，每次使用快速回复都消耗回复生命值的药品一个，根据生命值剩余量的不同使用不同的药品，生命值在50%左右的话优先使用小回复药，生命值低于25%则优先使用大回复药；而正下方的图标是快速回复魔法／耐力值，回复的标准与快速恢复生命值相同。快速回复和使用技能一样，都有冷选时间，杜绝了嗑药战术，不过冷却时间不是每个角色共通的，就是说A角色使用快速回复之后进入冷却时间，但是切换为B角色的话就能马上进行快速回复，在全队陷入危机关头的时候可以不断切换角色吃药扭转局势。




左右两肩的两个选项是命令队伍中的NPC在原地待机或前往指定地点，原地待机指令适于在一些复杂环境下使用，比如地面有陷阱的时候，可以命令队伍原地待机，游侠上前排除险情之后全队再前进，或者全队在敌人的视野外待机，游侠利用潜行到敌人后暗杀敌人的魔法师再全线开战等等；而前往指定地点多半用于重新集结队伍，因为在AI默认设定中，交战的优先级大于逃走。而有的时候敌人会从四面八方包围我们，我们需要先逃出敌人的包围圈再做打算，但是这时候AI的劣势就体现出来了：他们会在原地和敌人缠斗而不会跟着我们跑，切换控制角色的话已经跑出包围圈的人会跑回来聚拢，战局就会比较危险了。这里可以利用前往指定地点的功能先让NPC跑出去。

正左和正右两个选项是技能使用，主要作用是使用一些没安排在技能板的技能，如果经常需要加BUFF的话这个功能会用得很多，比如说对于一个肉盾，经常要同时加上三四个BUFF，在战斗的时候也可能经常使用三四个攻击类或者战术类技能，技能板只能装下6个，那么就还有一两个技能要用这个菜单来使用了。正左方的技能是状态类技能，加BUFF的话选这边；而正右边是攻击类、回复类和战术类技能，需要使用某种技能直接对敌人造成伤害或者回复的话选这边，混战中不要记错。

右下和左下的两个菜单是使用药品和攻击型物品，左下是药品菜单，需要手动吃药的时候可以进入这个菜单选择，虽然说快速回复功能很便捷，但是还是有很大可能滥用回复药，比如说生命值刚刚低于50%，这时候用快速回复很可能会使用一个回复60%生命值的药品，这就是浪费。如果战况不是很紧张的话可以手动开这个菜单使用一个小回复药。右下方的菜单是使用攻击道具，攻击道具包括毒药和炸弹，这些东西需要自己制作，在自己的据点里有专门可以制作毒药和炸弹的工作台。毒药有很多种（“毒药”这个说法只是个概称），毒药的主要目的是使敌人进入异常状态，比如最简单的中毒，眩晕，还有可能让敌人进入虚弱状态等等，但是有很多敌人是不吃某种异常状态的，所以毒药也不是万能的。而炸弹的作用就相当单纯了，主要作用就是使敌人损失体力，可以当做攻击类魔法来使用，不过在队伍配型良好的情况下，炸弹的用途不是很广泛，可以在法师没有魔法值的情况下接个短，不能当做常规攻击手段。

利用好即时战术菜单，才能在情况复杂的战斗中获胜。所以不妨随时把手指搭在LT键上，一看情况不对就立刻调出即时战术菜单救急。

## 战斗具体情况讲解

由于本作动作性的加强，战斗时的注意事项相对多了起来。除了一般的技能搭配之外，走位的重要性得到了空前提升。当然，大家不要忘记，本游戏归根到底是一款RPG游戏，操作技术再好也比不上扎实的能力成长，这里只会讲解一些基本的战斗情况，至于更高层次的战斗心得只能靠大家在战斗中不断摸索。

首先是进入战斗，在发现敌人之后角色会立刻拔出武器进入战斗状态，所以可以凭借这一点来判断周围有没有敌人。进入战斗前先要观察好周围的地形和场景情况，根据情况不同选用不同的战术，如果在开阔的平原地带，敌人成散兵线冲杀过来的话就要想办法把敌人聚集到一起，这时候可以利用的办法很多，比如说向一个方向突围，后撤到狭窄地带等等，而如果在室内环境，就可以省去聚集敌人的步骤，直接排开阵势准备迎敌就可以了。观察场景的另一个目的是观察场景中有没有陷阱机关，被陷阱机关击中的话损失会比较惨重，比如被捕兽夹击中会导致暂时行动不能，而踩到喷火和弓箭机关则会直接受到伤害。如果发现了地面上有红色闪光，那么就要派遣游侠先一步拆除（在看到机关的时候，角色会说一句类似于“此地有危险”的台词，这时候停下脚步观察一般就能找到机关了。




由于队伍中总共只能容纳4名角色，所以如何排兵布阵就值得考量了。组成阵型的基本原则是肉盾在前，游侠游走，法师在后。笔者组





成的队伍是两游侠一战士一法师。法师负责回复以及范围魔法 AOE，两游侠一个用双剑，一个用弩。用弩的游侠负责牵制和攻击对方的远程攻击单位，双剑游侠负责潜行，游击和物理 DPS，杀伤对方队伍后面的魔法师。而战士在前面顶住对方的攻击，同时吸引仇恨来保护后面的法师，这个阵型比较偏重于攻击，追求稳重的玩家可以使用两战士一游侠一法师的组合。这样可以保证后方的法师基本安全。

和敌人正式交战的时候要时刻留意两个地方，一是画面左下方的角色状态栏，二是画面右上方的小地图。状态栏不必向大家详细解释，看到某项数值比较低之后要及时补充。再次强调一下本作中我方队伍只有 4 个人，死掉一个很可能就会战力大损前功尽弃；而魔法／耐力值过低的话会导致角色无法使用技能，大大影响角色的战斗力。而小地图则能帮助你发现敌人的增援，从而重新进行战斗部署，在交战状态下敌人会在小地图上以红点显示。另外提醒大家，本游戏没有任何一场战斗会出现杀不完的敌人，BOSS 没有召唤杂兵的能力，BOSS 战中杂兵出现的时间地点基本上都是固定的，一旦看到场景中突然出现了多个红点就要重新组织攻势了。

战斗的基本方法是普通攻击和技能攻击并重，以减少敌人有生力量为主要目标。战斗中要注意观察，迅速分析对方不同单位对你的威胁程度以及消灭难度。比如说在某场战斗中，敌人是很普通的一群没有名字的圣骑士，交战之后发现对方的圣骑士队长对你的威胁最大，但是圣骑士队长的血和防御并没有强到需要砍两三分钟的程度，那么就可以先把他杀掉，剩下的一群乌合之众就不足为虑了；而在 BOSS 战当中，由于 BOSS 一般会非常强力，要消灭的话通常需要浪费很长时间，这时候就要先消灭掉所有的杂兵之后专心围攻 BOSS，否则杂兵一多会打得我们手忙脚乱。如果发现某个敌人给你带来了重大杀伤的话，请及时用十字键切换目标，优先干掉他，即使没法杀掉他，把仇恨吸引过来也是好的。

战斗中要做到各司其职，NPC 要事先设定好战术槽，而玩家也要扮演好自己的角色，尽量不要越权行事，比如说玩家控制肉盾型的战士，那么就不要想着杀人；如果是扮演负责回复的法师，那么就要集中精力观察我方的生命值情况，不要头脑一热就发动一个硬直时间超长的大型攻击魔法。各司其职才能在高难度的战斗中存活下来。

战斗中我方有可能会进入各种各样的异常状态，这些异常状态会在技能板的上方显示，比如某种能力暂时上升，进入某种攻击模式，进入眩晕或者失衡状态等等。这些异常状态通常会随着时间消失。唯一值得一提的状态是受伤状态（injury）。该状态会降低人物能力的最大值，进入这个状态的话需要用急救包（injury kit）来解除。能让你进入受伤状态的情况很多，比如受到敌人的致命一击（critical hit），被爆炸性的陷阱所伤，被机关投射出的弓弩击中，被地板下伸出的长矛刺伤等等，一旦在战斗中不幸进入战斗不能状态，战后复活是肯定会进入受伤状态的。

当前敌人全灭后，战斗结束，角色进入非战斗状态，生命值和魔法／耐力值都会慢慢回复，战斗不能的角色也会复活，但是会进入受伤状态，有时地图上会有多股敌人，在战斗的时候切忌一下把他们都吸引过来，消灭一小拨敌人之后进入非战斗状态可以保证我们有持续的战斗力。

战斗后敌人会留下尸体，我们取得各种装备道具的最重要的途径就是搜刮敌人的尸体。切记不要忘记在战后收尸。

战斗的技巧需要在战斗中不断摸索，当你完成游戏的时候，那么你已经是一个不折不扣的战斗大师了。





## 基本系统解析

除了战斗本身之外，美式 RPG 游戏的乐趣还有很多，比如在城镇中和人交流、接受并完成各种各样稀奇古怪的任务、收集稀有且强力的装备、按照自己的意愿培养出自己心目中最强的角色等等。下面我们就来介绍一下本作除了战斗以外的基本系统。

### 主菜单操作

按下 START 键之后我们可以进入主菜单，主菜单也是选项环模式的，如图：




正上方是角色能力及战术设定，右侧向下依次是地图、物品道具，任务指南；左侧从上到下是读档，存档和设定，最下方选项是离开游戏。

在主菜单的各个项目中我们可以调整装备，设定战术等等，可谓十分重要。

### 角色能力

本游戏角色的能力设定和升级方式是传统的美式 RPG 自由加点，自由培养的模式。

#### ■基本能力



首先是基本能力，我们先来看看每种基本能力的作用：

Strength（力量）：提升战士的普通攻击伤害，战士的攻击类技能的伤害计算源。对于所有职业来说，升级这项能力可以减少被击打而产生的硬直。

Dexterity（敏捷）：提升游侠的普通攻击伤害，游侠的攻击类技能的伤害计算源。对于所有职业来说，升级这项能力可以增加致命一击的概率。

Magic（魔力）：提升法师的普通攻击伤害，法师的攻击类技能的伤害计算源。对于所有职业来说，升级这项能力可以增加魔法抗性以及对一些状态类魔法的免疫。

Cunning（灵巧）：提升游侠的开锁以及拆除陷阱的能力，每 10 点灵巧可以让游侠解开／拆除更高一级的锁／陷阱。对于所有职业来说，升级这项能力可提高致命一击的杀伤力（致命一击的默认杀伤力是 150%）。

Willpower（意念）：对于法师来说，提升这项能力可以提高魔法值，对于游侠和战士来说，提升这项能力可以提高他们的耐力值。

Constitution（体质）：对于所有职业来说，提升这项能力可以提高生命值上限。

每升一级可以获得三点升级点数。

可以看出来，职业的不同可以导致主要培养能力的不同。在升级点数有限的情况下每个职业建议加点的方向也不同。

战士需要冲在队伍的最前面，经常面对成群敌人的攻击。需要主要提

升力量和体质。

游侠在的战斗方式是游走并趁机发动致命一击，在平常还需要负责开锁以及解除陷阱，需要提升敏捷和灵巧。

法师的战斗方式是施法造成敌人大面积损伤，同时还要负责回复（通常不建议双法师，因为这样很难保证肉盾能够有效拉住仇恨），主要提升魔力和意念。

游戏中的装备会要求某项能力达到某项数值，如果非要装备这件装备的话可以适当在其他能力上加点。

## ■天赋与战斗技能



其次是技能，本作的技能设置比前作要简单，只有一套技能体系，就是天赋+技能体系，每个职业都有不同的技能组成，前作那种意义上的职业技能，比如开锁制药等等能力被取消了。也就是说，消费升级点数学习的技能都是用于战斗的。

天赋系统也较前作有了比较大的改变，本作的天赋不是随剧情或者购买书籍习得的，而是天生具备该项天赋。天赋可以视为角色的发展方向。每个天赋就相当于一条技能树，该技能树上的技能可以通过升级获得的点数来习得。一般来讲技能习得有三个限制：角色等级、基础技能习得情况以及在该天赋上投入的点数。角色等级很好理解，当达不到相应等级的时候就不能习得该项技能；基础技能习得情况是指在没有习得前一个技能的情况下是不能习得下一个技能的，比如战士的“Battle Synergy（通力合作）”技能习得需要先习得“Rally（头领光环）”；最后一种情况是指你要在这条技能树上习得足够多的技能才会获得修习这个技能的资格，比如游侠的强化天赋“Merciless Strike（无情痛击）”技能需要在双持武器天赋中习得三个技能才能开启，这一点使得技能习得必须作出取舍，否则就会样样精通样样稀松。

本作因为天赋系统的调整，一个角色可以同时修习数个天赋，天赋的组合就成为了一门学问，升级所获得的升级点数肯定不能让玩家把所有的天赋升级满，所以要有所取舍。根据角色定位的不同修习不同种类的天赋组合。每个角色具有的天赋不同，有的角色可能没有本职业中的某种天赋。关于天赋组合的建议在每个职业的天赋列表后面。

最后要提到的是强化天赋，强化天赋可以视为是升级技能，一般都会使原来技能的效果得到提升，举个简单的例子，法师的攻击技能“Winter's Grasp（冰霜之握）”的强化天赋是“Winter's Blast（寒冰冲击）”，冰霜之握的附加效果是对方攻击速度和移动速度减半，而强化为寒冰冲击后的附加效果是目标100%冰冻并有40%的概率使冰冻的敌人防御力为零，实用性大大提升。强化天赋并不位于技能树的主线上，而是位于原技能的旁边，当习得该技能的时候，强化天赋才能开启学习，习得强化天赋也需要消耗技能点数，强化天赋的设定让玩家更加需要专注于某个天赋而不是分散着每个天赋学一点。

除了每个职业都有的共通天赋，当你的主角是其中一个职业的话，还可以开启三个特别天赋，特别天赋需要消耗特技点数开启，特技点数在升到7级和14级的时候会获得。

## 全部共通天赋列表

### 战士的天赋

### 1. 盾剑结合

**Weapon and Shield**

惯于使用盾牌的战士有着强大的防御能力，虽然这种防御能力是牺牲攻击力换来的，本系列天赋为肉盾战士必备。本天赋的防御力是靠进入不同的战斗构架获得的。盾剑战士的盾牌除了能够提供防御能力，在关键时候还能使用盾击把敌人打成眩晕状态，而高级的盾剑战士甚至对敌人的致命一击免疫。



### 2. 战斗专家

**Battlemaster**

战斗大师是队伍的领导者，可以团结队友合力击破敌人，战斗中的战斗大师可以提高我方小队的整体战斗力，而且战斗大师还有宝贵的自我恢复的能力。



### 3. 防御者

**Defender**

顾名思义，防御者拥有着非常强大的防御力，和盾剑战士不同的地方在于这种防御力不是通过战斗构架，而是通过类似法术的技能获得的。而且防御者不仅能防御物理攻击，对于魔法攻击也有着不错的抗性。每个试图攻击防御者的敌人都会受到惨痛的代价：通过技能，防御者可以将伤害加倍还给敌人，这个天赋中没有任何吸引仇恨的技能，这点比较令人遗憾。

### 4. 双手武器

**Two-handed**

能够使用双手武器的战士臂力过人，他每一次挥舞兵器都能让敌人心惊胆战。双手武器的战士可以使用双手大剑这种强力兵器，多种技能都能造成大范围敌人的重大损伤，相应的，仇恨积累也会非常迅速。而由于装备双手武器，这种战士无法装备盾牌，很难给自己有效的防护。这类物理DPS是玩家重点保护的对象。



### 5. 先锋

**Vanguard**

和双手武器战士不同，先锋更倾向于爆发式地提升自己的攻击力，然后用普通攻击迅速击倒单个危险敌人。他的攻击多半针对单体敌人，而且受到攻击的敌人会在几秒钟之内倒在他的脚下。配合提升暴击伤害和暴击率的技能后杀伤力更是恐怖。但是先锋的缺点也比较明显，针对范围的攻击不多，而且同样缺乏保护手段。



### 6. 好战者

**Warmonger**

好战者善于使敌人进入眩晕状态无法攻击，而且好战者还能通过大范围的挑衅将敌人的仇恨集中在自己身上从而保护队友，而大范围的致晕技可以适当保护自己的安全，致晕技和挑衅的结合是本天赋玩弄敌人的基本手段。

| 战士的天赋组合推荐 | |
|---|---|
| 肉盾型战士 | 防御者/剑盾+好战者 |
| 物理DPS型战士 | 双手武器+先锋 |
| 领导型战士 | 战斗大师+好战者 |

### 法师天赋列表

### 1. 元素

**Elemental**

精通元素系法术的法师擅长冰火魔法，擅长大范围杀伤。冰魔法还有降低敌人速度和防御力的作用。

### 2. 起源术士

**Primal**

起源术士的专长是岩石与雷电魔法，基本情况与元素相仿，但是由于岩石魔法中有强化自己防御力的法术，因此抗打击能力要强一些，岩石魔法会将敌人石化，石化的敌人不会动弹，但是防御力会上升。

### 3. 灵魂

**Spirit**

没有任何角色有灵魂系法术的抗性，因此灵魂系法术虽然攻击力不高，但都是无视防御的。而且灵魂法师还可以利用敌人的尸体。比如从尸体上吸取能量补充生命值或者利用尸爆术造成大范围集体杀伤，灵魂法师是法师杀手。

### 4. 奥术战士

**Arcane**

奥术战士可以通过激发自己的潜能来保护自己，强化队友。而且还能通过精神层面的打击让敌人失去行动力。






### 5. 生命大师
**Creation**

精通生命回复和强化技能的生命大师，是队伍里不可或缺的力量，强烈推荐任何一个拥有这项天赋的法师都将这类天赋修满以备不时之需。

### 6. 无序
**Entropy**

修习无序的法师通常不具有强大的法术攻击力，但是他们会用各种方式弱化敌人。降低敌人的能力或者使敌人陷入短时间行动不能状态。可以说基本上是纯辅助性质的法师。

| 法师的天赋组合推荐 | |
|---|---|
| 魔法DPS | 元素/起源术士+灵魂 |
| 支援法师 | 生命大师+无序 |
| 全能法师 | 元素/起源术士+生命大师 |

## 游侠天赋列表

### 1. 弓兵
**Archery**

精通弓箭的游侠通常不会把自己置身于混乱的战场中心，他们会在远方观察战场的形式，决定自己应该攻击的目标。弓箭手有很多高伤害的技能，加上超远的射程可以让他们秒杀对方弓箭手和魔法师。但是他们保护自己的能力比较差，高伤害的技能会让他们身上的仇恨值直线增加。需要其他职业或技能的配合，而且弓箭手需要灵活跑位，看到情况不妙就要立刻离开当前位置重新寻找安全距离。

### 2. 双持武器
**Dual Weapon**

精通此道的游侠可以双手各装备一把不同的武器，尽管这类游侠的标准武器匕首或短剑攻击力偏低，但是两把武器配合游侠超高的攻击速度，使得这类游侠的攻击力变得相当恐怖。双持武器中包括很多爆发性伤害的招式，比如最终技能“Twin Fangs（獠牙连斩）”，拥有基础攻击16倍的杀伤力，可以说是秒杀型的招式了。同时，贫弱的防护能力和所有技能都需近身的特性也让这类游侠时刻处于生死边缘。

### 3. 破坏者
**Sabotage**

破坏者不会直接对敌人造成伤害，但是会让敌人陷入混乱，行动不能，甚至互相攻击，可以说在所有种类的游侠中，这类游侠是最安全的。即使被敌人包围，他们也会使用冲刺技能直接撞出一条道来。用好了甚至可以让敌人根本没有出手的机会。

### 4. 街头霸王
**Scoundrel**

这类游侠从不与敌人正面交锋，偷袭和转移注意力使他们的拿手好戏，比起公平决战来，这类游侠更在乎输赢。从敌人的背后偷袭可以让他们获得更多的好处。这类游侠还有转移仇恨的技能，把在法师和弓兵身上的仇恨转移到开启反伤模式的防御型战士身上之后，敌人会发现他们的每次攻击都会给自己带来更大的损失。



### 5. 特战队员
**Specialist**

特战队员的专长是提升自己的基本属性，他可以通过主动技能暂时提高自己的暴击几率、攻击力和攻击速度。在习得最终技能“协调(Harmony)”之后，甚至可以在提升一项能力的同时提升另外两项能力，相当于三种技能同时开启，效果非常霸道。

### 6. 骗术师
**Subterfuge**

骗术师擅长潜行和回避技巧，敌人在战场中不会发现骗术师的踪迹，但是一旦骗术师现出真身，那么等待敌人的就是致命一击。骗术师还能使用烟雾掩护同伴免受攻击。

| 游侠天赋组合推荐 | |
|---|---|
| 物理DPS | 特战队员+双持武器 |
| 干扰者 | 弓兵+破坏者 |
| 潜行者 | 街头霸王+骗术师 |



# 全部特别天赋列表

## 战士特别天赋

### 1. 圣骑士
**Templar**

圣骑士是天生的法师杀手，不但本身具有对法师杀伤力+10%的特性，还能够直接打断法师施法。而且圣骑士具有提高自己魔法防御力的技能。不仅如此，圣骑士还具有大范围杀伤类的攻击技能。可谓是全能型的战士。

### 2. 灵魂收割者
**Reaver**

堕入邪道的战士被称为灵魂收割者，他们可以吞噬对手的身体来获得各种有利状态，还能通过自伤的方式对敌人展开疯狂的攻击，这种堕入邪道的战法容易使对手混乱，同时灵魂收割者的防御能力是所有战士中最弱的，而且经常会自伤，要注意回复和保护。

### 3. 狂战士
**BERSERKER**

狂战士不会在乎敌人的攻击，无论承受了多少攻击，最终都只能增加它们的战斗意志。一旦开启他们特有的战斗模式“狂暴”，那么随着防御力和生命值的降低，狂战士的攻击力会飙升到非常恐怖的境界。配合多次提升攻击力的技能可以达到秒杀的实力，但是也要注意保护，毕竟如此高的攻击力是以如此惨重的损失为代价的。

## 法师特别天赋

### 1. 力魔法师
**Force Mage**

攻击能力非常强，同时防御能力也不弱，可以说是活跃在战场第一线的法师。对于目标敌人，他可以造成9倍的杀伤，更强大的是他的技能攻击是物理属性的，对法师的伤害力也很可观。

### 2. 灵魂治疗者
**Spirit Healer**

不止可以回复同伴的生命值，还可以通过被动技能增加生命值上限，对于脆弱的法师来说是保命的利器，这个天赋的缺点在于使用回复系的技能的时候攻击性会变得非常差。

### 3. 血魔法师
**Blood Mage**

非常倾向于攻击的魔法师，不但可以给敌人造成杀伤，还能造成各种异常状态，唯一可惜的是血魔法师在后期会被大量的圣堂骑士敌人克，发挥不出太大的作用。



## 游侠特别天赋

### 1. 刺客
**Assassin**

刺客存在的意义就是提供致命攻击，刺客可以降低敌人的防御，增加自身的致命一击几率和致命一击伤害，配合潜行类的技能，刺客的杀伤力会非常恐怖。当然，和历史上的刺客一样，一击不中，刺客贫弱的防御力几乎可以让他瞬间到另一个世界报道。

### 2. 暗影
**Shadow**

暗影，人如其名，在战场中几乎见不到他们的踪迹，一旦出现就是致命一击，暗影和刺客的定位有些相近，只是没有刺客那种瞬间爆发的杀伤力，多了一些潜行和掩护的技能。



### 3. 角斗士
**Dulist**

在游侠的各种天赋中，角斗士倾向于正面战斗，通过熟练切有效的挑衅角斗士可以把仇恨吸引到自己身上，多种自身强化技能也能维持其生命力，可以说，修习了角斗士的游侠可以当做副肉盾使用。如果能配合街头霸王天赋的话可以在很大程度上保持全队安全。

当然，这里只是天赋介绍，如何培养悉听尊便。



## 作战设定

由于本作只能控制除一名角色，因此设定好其他角色的AI是战斗的重要一环，设定好AI可以令战斗事半功倍。

在角色能力画面中，第三项Tactics是设定角色AI，设定AI的方式与前作相同，下面给第一次接触这个系列的玩家讲解一下AI设定。

日式游戏玩家肯定知道《最终幻想12》中的因势制宜槽，本作的AI设定也差不多。首先，左侧的一栏是目标和目标状态。首先设定目标，目标设定是比较详细的，比如有敌人、同伴等等。选定一个目标，比如Enemy，然后再设定它的状态，比如说设定为HP小于50%，那么我们这条战术槽就会在战场上出现生命值小于50%的敌人的时候发动。然后是设定行为，就是对这个目标采取的行动，比如说设定为使用火球术，那么就选择Use Abilities，之后选择Fireball。那么这条战术槽就设定好了。在战场上一旦出现生命值低于50%的敌人，那么拥有这个战术槽的角色就会立刻对这个敌人发射一枚火球。

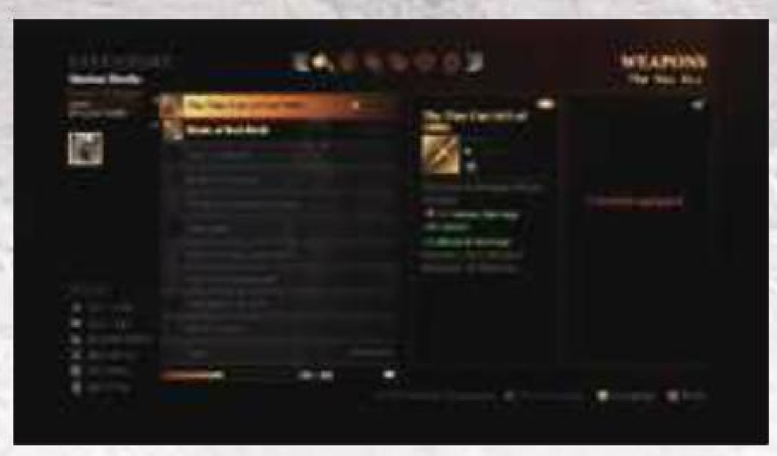
战术槽一开始只有一条，随着主线流程的不断进行战术槽也会增加，战术槽有优先级的设定，在上面的战术槽优先级高于下面，比如说两个设置目标相同，都是敌人生命值小于50%，上面的设定为使用普通攻击，下面的设定使用火球术，那么角色就




会先普通攻击它一下再发射火球，如果战术槽中没有符合当前情况的，AI会自动调整为普通攻击和技能攻击各占50%的战斗方式。

战术槽的设定要根据角色定位来，比如专精回复的法师设定了过多的攻击型战术槽，那么肯定无法完成好自己的任务，这点注意。

## 装备基本准则





为了能在战斗中存活下来，除了合理提升能力和利用技能外，装备也是很重要的一点。而且收集各种各样的装备也是本游戏的乐趣之一。注意本游戏的设定较为特殊，只有主角是可以更换全身装备的，同伴不能更换护甲和鞋，只能通过友情事件获得升级道具来升级，但是所有人的饰品腰带等等都是可以更换的。

本作的装备系统是传统的美式装备系统，相信玩过美式MMORPG的玩家不会陌生。装备有很多种类，除了前面提到的近身，远程，魔法三大种类之外，装备还分单手和双手，单手双手武器所占的装备栏不同。拿战士来举例，如果战士装备了单手剑的话只占一只手，那么另一只手就可以装备盾，而如果追求杀伤力让他装备了双手大剑的话，那么就把两只手都占据了，就无法装备盾牌。大剑，战锤，法杖，弓箭，弩等等武器都是双手的，装备的话要注意这一点。

装备的数值分两个部分，一是基本数值，就是白色数字表示的部分，这部分是不会改变的。我们举个例子，比如说捡到一把“长剑”，增加10点攻击力，那么就是说所有的叫“长剑”的兵器基本属性都是增加10点攻击力（仅举例，并不是实际情况）。不过这样显然体现不出装备的多样性，下面的紫色数字是装备的附加能力，比如说该长剑附加了48点攻击力，那么这件武器的实际攻击力就是10+48=58点，除了附加数值，很多装备也会附加其他的能力，比如攻击敌人时一定几率眩晕，属性抗性增强等等。

衡量一个装备能力强弱的除了基本数值外还有插孔，插孔的作用是镶嵌各种如尼符文（RUNE），如尼符文的作用有很多，比如给装备附加某种属性攻击力和防御力，属性抗性和各种特性等等。同样的装备，如果有一件有插孔而另一件没有插孔的话，有插孔的装备显得更加珍贵一些。如尼符文可以在工作台上镶嵌到有孔的装备上，工作台在自己的家里，矮人父子的旁边。

装备是有能力要求的，通常越强的装备要求的能力越高，比如游侠的短剑The Low Blade，需要42点敏捷值才能装备。而防具的装备一般复杂些，比如手套Rat-Nibbled Gloves需要23点敏捷和23点灵巧来装备。一般来讲可以通过所需要的能力来鉴定这件装备属于什么职业，如果一件甲胄需要的能力是力量和体质的话，那么基本上这件装甲是属于战士的，不必强为游侠装备。

最后要强调一点，装备的星数虽然不能完全界定装备的强弱，但是如果懒得细细品鉴装备强弱的话，直接挑选星数比较高的装备就可以了。本作的商店有时候会贩卖一些非常贵但是非常强力的装备，本作赚钱比较简单，建议看到这些装备就买下来。

## 合成基本准则

合成是游戏中获得可使用道具的基本途径之一。本作的商人贩卖的商品都是有限的，如果想大量囤积药材的话除了收尸和购买之外，就要依赖合成了，而且合成可以获得无法通过常规途径获得的毒药，炸弹和如尼符文（如你符文通过宝箱和任务奖励会得到一些，但是无法控制种类和数量）。

合成可以在部分商店和自己家里完成，这个商店只在Deep Roads的临时补给点里的前作里就跟着主角队伍负责合成事宜的矮人父子那里。当剧情发展到从Deep Roads探索回来之后，你可以获得自己的房子，矮人父子也会搬到你的房间中，他们负责合成，调查它们旁边的桌子就可以合成了。

合成需要两个要素：素材和配方，比如合成后期非常常用的精灵根茎药剂，首先需要在第一章的任务中获得配方，然后在野外采集一个Elfroot，再花费一些钱就可以合成了。如尼符文的合成也类似，所需素材基本上都在野外，看到野外的某株植物或者某堆矿石上闪着光的话就可以过去调查，获得素材的话会在画面左方显示。由于无论身上囤积多少合成用素材，一种素材只占一个物品栏，所以这类东西多多益善。野外探索的时候要注意观察。在地图伤迹海岸（Wounded Coast）中可以获得多种常用素材。

## 对话与态度

本作和很多美式RPG一样，对话选项可以自由选择，选择的对话能决定任务的完成方式和同伴对你的态度，比如说序章中，最后为了进入Kirkwall城，你需要和其中一个势力结盟，和佣兵结盟的话他们会让你暗杀掉碍事的Friedrich，如果你选择和Friedrich做交易的话就会得到一笔钱，而选择忠实于任务杀掉他的话就会直接开战。而后期要面临多次法师与圣骑士的纷争，支持法师的话会和圣骑士开战，支持圣骑士的话则会与法师开战，如果队伍中有法师Anders和圣骑士Aveline的话，虽然他们不会对你倒戈相向，但是至少会影响对你的好感度。

对话情节是通过选项来影响的，由于本作部分选项比较隐晦，单凭词句很难理解是在呛声还是在讨好。好在本作会用图标来表示这些态度，图标会在选到某种选项的时候显示在对话圈的中间。下面列出能够影响情节发展的选项代表的图标（其实不同的图标影响程度不同，这里只列出该图标影响的大致趋势）。

| | |
|---|---|
| 四叶草、天使环 | 倾向于表示友好，息事宁人 |
| 诡异笑脸面具、钻石 | 倾向于置身事外 |
| 拳头，锤子、双剑相交 | 直接开战 |
| 人头像 | 咨询队友，之后的抉择影响好感度 |
| 黄色桃心 | 吐露爱意 |
| 破裂的心 | 结束浪漫 |
| 下落的金币 | 花钱解决问题 |
| 手指交叉向下 | 说谎 |

好感度在游戏中是通过一条好感度槽来表示的，左侧偏向蓝色，代表友好（Friend），右侧的偏向红色，代表对抗（Rival）。好感度会影响一些分支剧情，比如说想和某个角色发展浪漫情节的话，那一定要达到友好才行。

好感度在本作中虽然不能影响天赋的获得，但是在每个角色独有的一个天赋中，默认技能的上下两边各有一个技能，需要好感度到达左右两边的尽头才能开启，到达完全友好开启图标上方的，完全对立开启下方的。也就是说两周目才能习得这两个技能。

## 大地图与任务系统





本作的任务系统非常体贴，可以说只要跟着任务提示走，那么通关并完成所有任务不算什么难事。任务在地图上会以金色向下双箭头表示，开启小地图（快捷键 SELECT）的话还能从地图上看到任务的具体位置，只要赶到任务表示地点，干掉敌人或者完成剧情就可以了，本文限于篇幅不再介绍任务地点怎么去，如果发现在地图上标示的地点到不了的话，那么请检测周围是否有洞穴或者密道可以进入。只是提醒大家注意一点，第每一章最后一个任务（第一章的 Deep Roads Expedition，第二章的 Demands of the Qun，第三章的 The Last Straw）完成后本章所有的支线任务会消失，因此要抓紧完成。

接受任务的方法很多，比如在城镇中与带有国际象棋标志的人聊天。最主要的接受任务的方法是回家（舅舅的家或者自己后面的公寓）找到写字台（Writing Table）读信，按 A 键就会选择接下任务。而同伴的专属任务比较特殊，需要到同伴的家里和他说话触发任务，同伴的家在大地图上都会找到。

本作由于发生在一座城里，除了固定剧情之后没有去别的地方的可能，因此大地图就仅限于这一个城市了。本作中的大地图分为三个部分，白天、黑夜和野外，白天的城市中比较安定，人也很多，长点正常营业。而到了晚上，城里就会变得毫无守卫，盗贼横行。白天和黑夜关系到完成任务的不同，有些地方只有在白天进入才能完成任务，相反，很多地方也必须夜晚造访。在大地图界面可以按 LT 和 RT 切换地图，如果右下角该地图标示着任务图标的话，说明那个部分有任务，切换到那个地图之后会发现某些地点上有任务图标，进去就可以开始任务了。主线任务会以大箭头显示，支线任务会以小图标和空心图标显示。

强作袭来
龙之世纪II

# 主要敌人分类弱点剖析

DRAGON AGE II

## ■ 黑潮大军 DarkSpawn

**前作中的主要敌人，本作的地位略有弱化，但是仍然在流程中随处可见。**

### 群体特性

**（1）减速免疫**

**（2）对精神和自然系攻击弱**

### 精英敌人

**（1）黑潮密使（DarkSpawn Emissary）**

魔法师型的敌人，生命力和防御力非常脆弱。擅长火系魔法，当我方接近之后会使用瞬移逃走，但是在瞬移发动前会有一段完全无防备的时间，可以利用这段时间猛攻。

**（2）半兽人（Ogre）**

体型非常大，攻击力很强，但是防御力比较差。主要攻击方式除了原地大范围的挥手攻击之外，冲撞攻击比较有威胁，在直线冲撞的时候任何被碰到的我方队员都会倒地，但是这招的准备动作非常明显，躲开之后就可以发动猛攻了。

## ■ 龙族 Dragons

**龙族是世界中最强的物种，尽可能的不要与龙族作战。**

### 群体特性

**（1）倒地免疫，睡眠免疫，火属性攻击免疫**

**（2）对冰非常弱**

### 精英敌人

**（1）成年龙（Mature Dragon）**

皮糙肉厚，主要攻击方式是喷火和振翅。最好站在它尾巴的方向打，否则被火焰吐息喷一下可谓损失惨重。和它战斗时周围会有一群幼龙（Dragonling），先歼灭幼龙再围攻成年龙比较好。记得不要使用火魔法。

**（2）高位龙（High Dragon）**

和高位龙的战斗发生在一个非常开阔的场景，高位龙本身的能力就已经非常恐怖了，开阔的场景还让它占尽优势。将它的生命值减少 1/4 以后，他会飞上一个无法触及的平台，从上面喷吐高威力火球，攻击范围覆盖整个战场。同时场景中会出现一波数量非常多的幼龙，清光这批幼龙之后高位龙才会飞下来，之后降到一半生命值的时候会再次飞上高台再次召唤一波幼龙，注意这波幼龙里已经有一只普通的龙存在了，依此类推。和高位龙的战斗时间会拖得非常长，期间由于不会进入休战状态，也就是说回复会很成问题，最好带好各类回复药再来挑战。高位龙会出现在第三章的支线任务 The Bone Bit 里，如果觉得实在困难也可以不打。

## ■ 蜘蛛 Spiders

**栖息于地底的蜘蛛生命力很顽强，而且由于特殊的身体构造，蜘蛛无法被打成倒地状态。虽然攻击力比较弱，但是部分蜘蛛可以使用体内的毒液造成我方队员中毒。**

### 群体特性

**（1）倒地免疫，自然魔法免疫**

**（2）防御力低，对雷电魔法抗性非常弱**

### 精英敌人

**（1）变异蜘蛛（Monstrous Spider）**

变异蜘蛛的外貌和一般蜘蛛非常接近，但是个头稍大。攻击方式很单调，攻击力也非常弱。但是皮糙肉厚，而且免疫几乎所有的异常状态。当他和一群蜘蛛一起从四面八方冒出来的时候，我方比较脆弱的角色很可能会被围攻致死。

**（2）岩石巨蛛（Varterral）**

岩石巨蛛出现在同伴 Merrill 的任务中，同样作为远古物种，这个岩石巨蛛比起高位龙来说真是水得太多了。虽然免疫几乎所有的异常状态，但是防御力非常低下，而且非常怕雷魔法，只要保证肉盾引住他的仇恨即可。但是由于生命值比较高，还是要稍微注意一下回复的问题，尤其是魔法值。

## ■ 魔法师 Mage

魔法师是一个势力，由于拥有着强大的力量，所以他们被圣堂骑士严密的监视着。法师本身弱不禁风，但是一旦让他们有机会施法，那么魔法的恐怖杀伤力会瞬间消灭任何法师的敌人。

### 群体特性

**（1）魔法抗性高，不会被麻痹**

**（2）防御力很低，同时对灵魂系的魔法非常弱**

### 精英敌人

**（1）血法师（Blood Mage）**

敌人的血法师和我方的血法师性能一致，弱点和抗性也非常接近，看到对方的血法师就立刻贴近用高伤害的技能击杀。

**（2）学院高级法师（Circle High Magic）**

这种拥有保护性的技能，如果不能在看到之后就迅速击倒的话，可能就得全程受到他的干扰，好在虽然拥有防护性的技能，但是本身脆弱的防御力还是无法改变的，第一时间围剿的话就不怕他的干扰了。

## ■ 恶魔 Demons

恶魔与黑潮大军不一样，恶魔是非常古老的物种，他们有着非常强大的力量，而且很少会主动攻击人类。恶魔的形态各有不同，采用的攻击方式也大相径庭。总之，一旦惹上恶魔，总是一件非常棘手的事情。

### 群体特性

**（1）沉默免疫**

### 精英敌人

**（1）欲望恶魔（Desire Demon）**

欲望恶魔的外貌是紫色皮肤的妖艳女性，她会给自己周围的敌人提供魔法防御力，自己本身的防御力也非常高。欲望恶魔不惧怕灵魂魔法，但是对自然魔法和雷电魔法非常弱。而且攻击力不强。

**（2）愤怒恶魔（Rage Demon）**

愤怒恶魔的全身像是由岩浆组成的，因此不惧怕火魔法，但是对冰魔法的抗性相当弱，这种恶魔会在收到一定攻击后进入无法被攻击的潜行状态。相比于欲望恶魔，它的攻击力就比较强了，但是防御力和生命值比较差。

**（3）狂傲恶魔（Pride Demon）**

狂傲恶魔有两种形态：使用火焰攻击的形态和使用毒攻击的形态，伤害力都非常强，但是缺乏防御力。火焰形态的恶魔惧怕冰系和自然魔法，火魔法免疫；而毒形态的恶魔惧怕火焰和雷电魔法，自然魔法免疫。



## 巨像兵 Golems

巨像兵没有生命，它们被魔法赋予了行动的能力，因此它们只会忠实地听从赋予它们生命的人。正是因为没有生命，所以任何试图影响它们精神的工作都是徒劳的，但是由于这些巨像兵的身体是由钢铁构成的，因此任何能毁灭钢铁的东西也都能毁灭巨像兵。

### 群体特性

（1）自然魔法、眩晕、致命一击免疫
（2）非常惧怕冰系和雷系魔法

### 精英敌人

**（1）门卫（Gate Guardian）**

在最后的战斗中，被邪术赋予灵魂的巨像兵首位，攻击模式分为空手和持矛两种，行动非常缓慢，但是攻击力和防御力很强。

## 圣堂骑士 Templars

圣堂骑士是维护世界秩序的机构，在多年无事的环境中，圣堂骑士的机构开始庞大，冗员增多，混进了一批人渣和败类。圣堂骑士和法师的对立的，大多数时候他们都是监视法师，但是有部分极端分子主张彻底清除法师，并认为这是神的旨意。

### 群体特性

（1）魔防高，沉默免疫
（2）对冰魔法和灵魂魔法弱

### 精英敌人

**（1）圣骑士队长（Templar Captin）**

圣骑士队长的防御力非常强，还会使用技能强化周围骑士的魔法防御力。但是攻击力就比较一般了，对我方的威胁不大。

**（2）圣骑士巡林客（Templar Seeker）**

与圣骑士队长不同，巡林客更偏重攻击，他们的战斗风格更接近游侠，拥有潜行背刺等等高伤害技巧，而且由于本身也是圣骑士，魔法防御力高的没话说，但是物理防御力和生命值就相对脆弱了。

## 不死族 Undead

不死族的本质是尸骸，受到魔法的召唤后以尸骸形式作战的战士，也有部分生前知名的强力战士作为不死族被召唤出来。

### 群体特性

（1）自然魔法和睡眠免疫
（2）惧怕精神魔法和雷电魔法

### 精英敌人

**（1）奥术之王**

奥术之王生前是强大的魔法师，他们精通各种攻击和防卫魔法，但是生命值和防御力相当脆弱。

**（2）亡魂斗士**

亡魂斗士生前是强大的战士，防御力很强，攻击力也不弱，这种敌人的强度甚至不亚于某些BOSS级敌人，最好能够先解决掉其他杂兵再围攻他。

注：流氓、佣兵、城市守卫等等敌人都可以看做不同样貌的圣堂骑士和魔法师。

## BOSS级敌人

注：为了避免透露主要情节，BOSS将不做背景介绍

### Rock wraith

这个BOSS简直就是杂兵强化版，除了会使用震波震晕我方外也没有什么太大的本事。围着攻击即可，但是打到一定阶段他会上浮，身体震动发出红光，这里要立刻躲在周围的柱子后面，因为他会释放十字激光，像炸弹人一样的攻击范围和炸弹人一样一击必杀的攻击力。躲在柱子后面的话就能躲过，之后他会露出核心很长时间，全力围攻即可，在生命垂危的时候试图再用十字激光，但是效果，还是大家自己看吧。

### Arishok

几乎免疫一切异常状态，攻击力异常强劲，但是惧怕冰魔法和自然魔法。防御力比较高，注意和他战斗的时候先清理周围的杂兵。他本人会使用投技攻击，不要长时间站在它面前不动。冲刺攻击的特性与半兽人相似，是我们进攻的好时机。

### Orsino

其实和我们战斗的并不是他本人，而是他的血魔形态。攻击力比较弱但是会多种干扰类魔法，包括投技形式的吸血等等。他也免疫几乎所有的异常状态。防御力非常强，需要打很长时间。

### Meredith

与她的战斗很程式化，当她的生命值降低到一定程度之后会召唤巨像兵，非常耐打，但是打完了巨像兵会有一段剧情，在这段剧情的时候算休战，也就是说中途会回复两次生命值和魔力。所以战斗整体上不算太难。

# 奖杯／成就列表

DRAGON AGE II



| 名称 | 点数/杯种 | 说明 |
|---|---|---|
| The Ultimate Reward | —/白金 | 获得除此之外的全部奖杯 |
| Master Craftsman | 25/银 | 学会一个技能树上的全部技能 |
| Mogul | 25/铜 | 身上有100枚以上的金币 |
| Crowning Glory | 25/银 | 成为Kirkwall的子爵 |
| Dedicated | 15/铜 | 升到10级 |
| A Friend in Need | 5/铜 | 升级一个小队成员的护具，升级所需道具一般在该成员的专属任务里出现 |
| Enchanter | 5/铜 | 镶嵌一次符文石 |
| Immigrant | 5/铜 | 成为Kirkwall的一位居民 |
| Delver of the Deep | 10/铜 | 探索整个Deep Roads. |
| Birthright | 15/铜 | 驱逐所有霸占你祖父留下的产业的奴隶主 |
| Specialized | 25/铜 | 学会两类某种职业的主角专用特别天赋，比如说解锁游侠的刺客和暗影天赋等等，在14级的时候可以解锁两个特别天赋。 |
| I Got Your Back | 25/铜 | 将一个小队成员的护具升级满，需要完成这名队员所有的专属任务 |
| Legendary | 50/银 | 升到20级 |
| Financier | 10/铜 | 成为Deep Roads探险队的成员 |
| Talented | 5/铜 | 升级一项技能或者天赋，注意是升级而不是习得 |
| Tag Team | 5/铜 | 利用团队合作完成一次跨职业连击，比如说战士的盾击将敌打成人踉跄状态之后游侠利用背刺攻击敌人 |
| That Thing Has Legs | 25/铜 | 发现并杀掉一只岩石巨蛛，岩石巨蛛在精灵族血魔法师Merrill的专属任务里可以找到一只 |
| Weapon Master | 25/铜 | 精通一种武器风格，比如将游侠的第一个技能树，双剑相关技能树升满 |
| Unstoppable | 50/银 | 游戏中没出现过同伴战斗不能的情况 |
| Craftsman | 5/铜 | 取得第一个合成配方 |
| Dragon Slayer | 25/银 | 发现并杀死一个high dragon，最后一章的支线任务中可以找到一只，注意最好练到20级再来杀，不然只能被它打得晕头转向。 |
| Exorcist | 25/铜 | 发现并杀死undying Xebenkeck，做支线任务Forbidden Knowledge过程中，可以找到禁书，一定要选择销毁（第一项），销毁全部禁书后会与这种怪物交战 |
| Demon Slayer | 25/银 | 发现并杀死远古恶魔Hybris |
| Chantry Historian | 25/银 | 找到全部四个章由Brother Genitivi撰写的"The History of the Chantry" |
| A Worthy Rival | 25/银 | 得到Arishok的尊重 |
| Great Minds Think Alike | 50/银 | 与四名小队成员达成对手或者朋友的关系，要求全部成为对手或全部成为朋友 |
| Friend | 25/铜 | 与一个你的小队成员成为朋友 |
| Rival | 25/铜 | 与一个你的小队成员成为对手 |
| Romantic | 25/铜 | 与一个你的小队成员成为恋人 |
| Epic | 50/金 | 通关《龙之世纪2》两遍，或者继承《龙之世纪 起源》的存档通关《龙之世纪2》一遍 |
| Champion of Kirkwall | 20/铜 | 《龙之世纪2》通关 |
| Mercenary | 10/铜 | 与Kirkwall的雇佣兵势力同盟 |
| Nefarious | 10/铜 | 与Kirkwall的走私团体同盟 |
| Flirtatious | 5/铜 | 与你的一位小队成员开始调情 |
| Mass Exodus | 25/铜 | 通过多次游戏让主角以所有职业的身份到达Kirkwall，就是说用所有三种职业进行一遍游戏的开局，男女不限 |
| Knowledgeable | 25/铜 | 解锁100条典籍条目 |
| Treasure Hunter | 25/银 | 打开50个收纳箱 |
| Darkness Falls | 5/铜 | 切换一次白天黑夜 |
| Explorer | 5/铜 | 离开Kirkwall去探索其他区域 |
| Spelunker | 25/铜 | 探索Kirkwall及其周边的10个洞穴 |
| Full House | 10/铜 | 招募四名小队成员 |
| Friends in High Places | 15/铜 | 遇到Grand Cleric Elthina，Viscount Dumar，Knight—Commander Meredith和First Enchanter Orsino |
| Gift Giver | 5/铜 | 给你的一个小队成员送个礼物 |
| Supplier | 25/银 | 发现全部种类的合成素材 |
| Archeologist | 50/银 | 找到Kirkwall城中的三封由Band Of Three发出的密信。 |
| Tale Within a Tale | 5/铜 | 听Varric讲述他所了解的Kirkwall冠军的故事 |
| | | 秘密成就/奖杯 |
| Stone Cold | 5/铜 | 在探索Deep Roads的时候打败rock wraith |
| King of the Hill | 10/铜 | 打败Arishok |
| Conqueror | 15/铜 | 打败Kirkwall的圣堂骑士队长Meredith |
| Arcane Defender | 25/银 | 在法师和圣骑士的争端中，站在法师这边五次 |
| Mage Hunter | 25/银 | 在法师和圣骑士的争端中，站在圣骑士这边五次 |

# 为欧洲双人深度游努力！

# 全国棋牌网络争霸赛晋级有感

**主办方：**国家体育总局棋牌运动管理中心、中国移动通信集团公司




虽然说现在过年的年味是越来越淡了，但是一家人聚在一起的感觉确实不错，每天搓搓麻将、斗斗地主过得绝对是不亦乐乎。毕竟现在大家都挺忙的，能够闲下来聚在一起的时候也就是那么几天。可后来这年是过完了，瘾却没散去，每天竟想着和人斗地主，却找不到对手，可是挺愁人的。后来在单位看见同事下午休息的时候拿着他的手机在那斗地主玩，我立马就过去聊了起来，这才知道原来他在参加中国移动的全国棋牌网络争霸赛呢。我一听可高兴死了，别看自己是中国移动的用户，可比赛这事我还真不知道。后来同事又跟我说，中国移动的棋牌争霸赛已经开始好久了，不过我要现在参加还来得及，省级周突围赛是从 2 月 20 日到 4 月 2 日，每个省都能有 1200 名选手入围晋级比赛。

说实话，我斗地主玩的虽然不算太好，但在朋友之间也绝对是高手了，这每个省能有 1200 名选手晋级，说不定我就可以。晚上下班回家赶紧编辑短信 777 发送到 10658899，收到服务信息后打开移动的网站，下载移动棋牌的手机客户端就安装起来了，下载和更新客户端是免流量费的。安装时抬头看了一下表，才晚上 8 点多，记得棋牌争霸赛的比赛时间是每天的 16:00—22:00，还能赶得上。先进到移动棋牌里，下个斗地主先试试感觉吧。要说这个客户端做的是挺方便的，也不用登录，直接手机号注册，移动会给你发送一条默认的密码信息，这和飞信的感觉是一样。

到斗地主里，里面分成了两个大厅，一个是练习用的，另一个是比赛用的，我觉得时间也不多了，直接就开始比赛吧。里面的人真不少，而且高手真多，一个小时下来几乎没怎么赢，心理是又爽又着急。爽的是难得能玩的这么尽兴，着急的是怎么就赢不了呢。到了晚上 10 点，比赛大厅进不去了，自己觉得玩得也挺高兴的，就出来看看今天的分数吧，别看刚才赢得不多，但是排名还挺出乎意料的，想想每周突围赛的结束日是都是周六的 24:00，今天才周一，后面还有好几天等着我了。

不过我也发现了一个问题，每省晋级的 1200 名选手是全国棋牌网络争霸赛里五子棋、象棋、斗地主、对对碰这四个游戏晋级选手的总和，也就是说，斗地主每周只有前 50 名的选手才能晋级，这让我的压力一下就变大了很多。其实比赛里的输赢是无所谓，但我看中了比赛的奖品。全国总冠军可是价值 3 万元“欧洲双人深度 8 日游”啊！而且还有一枚冠军指环和一本荣誉证书。即便是亚军和季军也是价值 1.5 万元“澳大利亚新西兰单人 11 日游”和价值 8 千元“日韩单人 10 日游”，这可是莫大的鼓励，自从前年和老婆结婚去了马尔代夫之后就再也没出去玩过了，要是能赢下全国的前三名老婆肯定会幸福死。当然这点我有点想入非非了，全国的冠亚季军是需要相当实力才行的……

不过省级赛的奖品也挺丰富的，冠军是价值 3000 元的诺基亚 N97 手机一部，亚军是价值 1500 元的诺基亚 E5 手机一部，季军是价值 1000 元的诺基亚 5230 手机一部，要是能赢下其中的一个作为老婆的生日礼物也是很好的。况且再不济能拿到个周冠军也会得到移动的 100 元钱话费嘛。不过斗地主里的高手是太多了，虽然每次晋级的选手都不会重叠，而且积分也不累积的，每周突围赛的结束日后都会清零，但自己的水平确实有限。还好中国移动提供了四个比赛游戏，斗地主不行我可以换五子棋，初中、高中的时候我可在市里的五子棋比赛中拿过名次，这个是绝对有信心的，不过比赛要等到明天的下午 4 点才能开始了，只能先进 24 小时开放的练习室试试了。

后来的结果相当顺利，在中国移动的五子棋比赛里，我针对不同的对手，定制了不同的策略。毕竟手机上每个人的棋风和棋路都是不一样，要分别对待才可以，偶尔忘记准则用一种办法对付不同的玩家，输的就是自己。当然在比赛的时候，我有时也挺紧张的，手心一直出汗把手机都弄湿了。最后我终于在上周成功的晋级了省内的前 50 名！虽然没拿到周冠军的 100 元话费是挺可惜的，但我离老婆的手机和旅游又进了一步。

现在我已经开始安心等待 4 月 8 日到 10 日要进行的省级晋级赛了，只要再能够拿到省级的前 10 名我就能继续参加全国晋级赛了，或许最后的冠军欧洲双人深度游就是我和我老婆的！现在希望你也动起来手来一起参加比赛吧，我会在全国大赛等着你们挑战的。另外如果有机会我们也可以在公会赛里遇到，全国棋牌网络争霸赛里可以让你用好友推荐功能邀请好友加入公会，到了 4 月 17 日的 24:00，人数最多的前 6 支公会能获得入围决赛的资格，公会代表届时会在现场参与 PK，角逐公会总冠军。总公会的胜利者可以得到 5 万元公益基金和荣誉奖杯一座，公益基金会以冠军公会的名义捐赠社会公益组织，而每名队员也会获得电子冠军战队勋章一枚！我和同事的战队现在人数已经上百了，虽然还不知道能不能进全国前 6，但是我们俩还是有信心的。要是你的手机不支持移动棋牌客户端的安装，你也可以通过电脑访问 http://game.10086.cn，然后进入首届全国棋牌网络争霸赛的官方网站点击下载电脑客户端来参与，其实我还是喜欢用手机玩的，毕竟手机方便快捷，随时随地都可以进行，要是电脑就不好说了。

最后，欢迎大家来到移动提供的网络棋牌爱好者交流平台吧，让我们一起促进全民棋牌文化的普及和发展！

## 比赛项目




象棋 五子棋

斗地主 对对碰




**全民热身赛**

2010 年 11 月 1 日 —2011 年 2 月 19 日（24 小时）

已结束




**省级周突围赛**

2011 年 2 月 20 日 —2011 年 4 月 2 日（每日 16:00—22:00）

火热进行中




**省级晋级赛**

2011 年 4 月 8 日—2011 年 4 月 10 日（每日 16:00—22:00）

未开始




**全国晋级赛**

2011 年 4 月 15 日 —2011 年 4 月 17 日（每日 16:00—22:00）

未开始




**全国总决赛**

2011 年 5 月 8 日（现场）

未开始




**参与方式**

手机编辑短信 777 或 QP 发送至 10658899 即可下载“移动棋牌”手机客户端；

电脑访问 http://game.10086.cn，进入“首届全国棋牌网络争霸赛”官方网站点击下载电脑客户端


中国移动游戏 China Mobile Games

# 游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜



## DIGEST 本期大事记

**03.04** 索尼在游戏开发者大会期间透露了 NGP 的最新技术细节。

**03.09** 索尼宣布平井一夫将从 4 月 1 日起升任集团副社长，掌管索尼新成立的“消费产品与服务集团”。

**03.09** SCEE 宣布取消多个新作项目，集中全力完成近期作品。

**03.09** 微软宣布 Kinect 销量超过千万，创造消费电子产品最快销售记录。

**03.09** SCE 美国分公司市场部主管 Peter Dille 确认辞职 .

**03.10** 荷兰媒体报道被扣留的 30 万台 PS3 已经被放行。

**03.11** 日本爆发 9.0 级大地震，游戏产业受到强烈冲击，大批新作延期，部分作品取消，游戏公司积极捐款。

**03.12** Insomniac 公司宣布成立 Insomniac Click，负责开发休闲游戏。

## INFO 新闻短波

### Bungie 开发网游大作？

最近在游戏开发者大会的一个研讨会中，Bungie 工作室首席网络工程师 David Aldridge 透露，他们正在开发的新作（Activision 发行）是一款“大型多人游戏”，但绝对不是“太空版《魔兽世界》”。

### 《跨过我的尸体》重制版

SCE 游戏设计师树田省治透露，PS 经典名作《跨过我的尸体》目前正在开发一个重制版，本作将加入大量新内容，而且还有可能开发续作。




## 日本大地震冲击游戏业，大批春季新作延期或取消



■以地震求生为主题的《绝体绝命都市 4》被迫取消。

**《绝体绝命都市4》、《如龙 终焉》等灾难题材游戏紧急叫停，游戏企业踊跃捐款**

3 月 11 日，日本发生 9.0 级特大地震，造成上万人死亡或失踪，日本经济遭到严重打击，日经指数连续数日大跌。在这场灾难面前，日本游戏产业也不可避免地受到了剧烈冲击。

震灾发生后，日本娱乐界的各种活动纷纷叫停，灾难片全面取消。而游戏业与灾难有关的作品也全部延期或取消。IREM 的《绝体绝命都市 4》刚好是围绕地震的灾难生存游戏，在地震发生后关注度大大提高，在亚马逊的订购榜上从 86 名上升到第 10 名。但是为了避免遭到社会各界的指责，IREM 决定将这款发售在即的游戏取消。另据初步估计，海啸卷走了至少 1.2 万台 PS3 和 5600 台 X360，很多动漫工作室被摧毁，不少动画与漫画被迫暂停制作。而且由于核泄漏危机与能源供给危机，日本政府采取了限电措施，各游戏公司为了减少对电力消耗增加负担，纷纷决定将其网络游戏暂时中止运营，包括《最终幻想 XIV》、《潜龙谍影 Online》、《真 · 三国无双 Online》、《怪物猎人 边境 Online》等。

大地震与海啸对索尼仙台工厂造成了毁灭性影响，索尼还被迫关闭了福岛和宫崎的 6 家工厂，而这些工厂主要是负责生产蓝光碟与其他产品，所有的员工都已经被疏散。据报道索尼与东芝是本次大地震中损失最惨重的消费电子厂商。尽管自身损失惨重，索尼表示将会捐赠 3 亿日元用于灾后重建与救济。索尼还赠送了 3 万部收音机让当地灾民获取最新资讯。

微软原计划 3 月中下旬进行全日本范围的 Kinect 体验车巡游活动，将货车内部装修成小客厅，证明在日本的小面积公寓里也能玩 Kinect。但是这项活动因为地震而取消。X360 多款相关产品也延期或取消，包括《龙之世纪 起源 觉醒》和 Xbox LIVE 的两个特惠会员产品。微软将会捐款 200 万美元，其中包括 25 万美元现金，其余为软件等实体物品。

世嘉的《如龙 终焉》由于也是描述灾难题材，所以也决定延期，制作人名越稔洋表示现在无法确定该作将何时上市，他说：“我相信总有一天可以将该产品推向世界。”如此看来，应该会延期很长一段时间。另外世嘉决定关闭在日本的 23 家街机厅，以响应节电号召，重新开放时间未定。世嘉将会向灾区捐款 2 亿日元。

考虑到安全因素，Capcom 取消了原定在日本各地举办的“怪物猎人大会”。原定 3 月 27 日举办的《超级街头霸王 IV》大赛也被取消，制作人小野义德表示由于电力中断与交通问题，他也无法在东京办事处上班，他和同事们将会有很长一段时间无法复工。Capcom 将捐赠 1 亿日元，iPhone 版《街头霸王 IV》一周间的全部销售收入都将捐赠灾区。

任天堂将会捐款 3 亿日元，NBGI 捐款 1 亿日元，同时号召集团内员工积极捐款。Koei Tecmo 捐款 1000 万日元，同时会开展义卖活动与员工捐款活动。Level-5 捐款 1000 万日元，同时正在运营的手机版《闪电十一人》将推出赈灾义卖内容，收入全部捐赠灾区。Konami 集团捐款 1 亿日元，同时整个集团实行节电措施。Square Enix 集团也将捐款 1 亿日元，目前其全球分公司都在组织员工捐款活动，款项将寄给日本红十字会。



■微软的 Kinect 体验车。

## 微软招聘“次世代Xbox”开发人员

最近微软确认正在成立一个新团队，负责“定义与提供次世代主机架构的概念设计与实现”。目前微软互动娱乐部正在招聘视频／音频硬件架构师、音频架构师与图像架构师。此外还有一个职位是“无线 DV 工程师”，将会负责“Xbox 与未来平台的开发与验证”。Xbox 部门也在招聘设计验证工程师与高级硬件验证工程师。看来微软的“次世代 Xbox”计划已经在启动。

## Home即将大变身

曾被索尼爆炒的“PlayStation Home”如今人气不足、形同虚设，但是索尼仍然一如既往地打造这个网络虚拟世界。为了吸引玩家，索尼将会对 Home 进行一次彻底的改造，以全新面貌等待玩家光临。根据最近泄露到网上的图片，新版 Home 更像一个阳光明媚的购物广场，而且显得更具未来感。





## X360年内开通IPTV

早在 2007 年消费电子展期间，微软就宣布将推出 X360 的 IPTV 服务，但是至今我们也没有看到该服务开通。直到 2011 年 3 月 9 日，来自 ZDNet 的可靠消息称，X360 的 IPTV 服务将于今年秋冬之际开通。微软目前正在从事代号为“Orapa”的项目，将 Xbox LIVE 与微软 Mediaroom 结合。代号名中的 Orapa 是非洲国家博茨瓦纳的一座城市。微软预计将通过 Xbox LIVE 的更新提供 IPTV 功能，让玩家能够通过 X360 收看互动电视节目。



## NGP已研发三年，新细节透露




NGP摄像头潜力巨大，游戏卡片容量最高可达2TB

最近在游戏开发者大会期间，SCE 全球工作室总裁吉田修平透露，NGP 从 2008 年初就开始投入开发了，SCE 全球工作室方面从那时起也加入到 NGP 的游戏开发。这就是 2008 年后 PSP 的第一方游戏越来越少的重要原因，在过去两年间 SCE 仅推出 16 款 PSP 的第一方游戏。

另外吉田修平还透露了 NGP 的一些新技术细节。NGP 所采用的四核 ARM9 CPU 速度比 PS3 低，因此运算能力会差一些，而时钟频率较低的主要原因是降低散热量，以免其成为一块“口袋里的烙铁”。另外 NGP 的两个摄像头有着很高的帧率，能够侦测玩家的面部特征，以及跟踪玩家的头部移动。你可以给自己拍照，然后将其作为游戏里的替身，也可以将现实场景中的物体拍摄下来，然后当作游戏里的贴图，比如在《小小大星球》中当作关卡贴图。至于 NGP 所使用的专用游戏卡片格式，其一般容量为 2 ～ 4GB，在卡片中会预留 5 ～ 10% 的可写入存储空间，用于存放游戏数据与补丁。4GB 的容量对于掌机游戏来说已经很大了，但是要知道 NGP 游戏能达到接近于高清的画面解析度，是以“携带版 PS3”为目标，所以这样的容量对于一些大作可能还是不够用。不过吉田修平表示今后可能还会有更大容量的 NGP 游戏卡片，NGP 本身能支持最大 2TB 容量的游戏卡片。

## 《横行霸道》加入亿级俱乐部



Take-Two大作如云，《横行霸道IV》销量逼近2000万

Take-Two 近日公布了旗下几个主要游戏系列的销售数字。首先是 Take-Two 的经济支柱——“《横行霸道》系列”累计销量正式突破 1 亿套，Take-Two 由此成为继任天堂和 EA 之后第三家拥有亿级游戏系列的发行商。《横行霸道 IV》目前累计销量已逼近 2000 万套。

另外 Take-Two 近年来打造的其他大作系列也取得了出色成绩。Gearbox 开发的《边境之地》出货量已超过 400 万套，《荒野大救赎》超过 800 万，“《生化奇兵》系列”超过 800 万，两款《黑手党》总销量超过 500 万，赛车游戏“《午夜俱乐部》系列”销量逼近 1800 万套，“《马克斯 · 佩恩》系列”销量超过 700 万套。

## INFO 新闻短波

### 电影版《生化危机 5》

去年的《生化危机 战神再生》虽然口碑不佳，但是票房创下新高，达到了 2.36 亿美元，因此第五部《生化危机》电影已经在拍摄中，而且确定将于 2012 年 9 月 14 日上映，同样对应 3D 版。

### 《GTAV》锁定洛杉矶

《横行霸道 IV》发售至今已有 3 年，最近终于有系列最新作的消息。在 2 月份某演员透露他正在为《GTAV》进行动作捕捉，近日有消息称《GTAV》的项目代号为“RUSH”，将以洛杉矶为背景。

### GDC 观众数创新高

据游戏开发者大会主办方 UBM TechWeb 透露，GDC2011 共吸引业界专业人士共 1.9 万人，比去年的 18250 人有所提高。

### Kinect 突破千万

微软于 3 月 9 日在 Xbox.com 上发表声明，宣布 Kinect 累计销量已超过 1000 万台，并且被《吉尼斯世界记录》收录为“史上销售速度最快的消费电子产品”。

### 《口袋妖怪 黑 · 白》美国首日破百万

《口袋妖怪：黑 · 白》最近在美国上市，根据任天堂官方公布的数据，本作在首发 24 小时内即销售了 108 万套，创下该系列在美国的销售速度新记录。此前的记录保持者是《口袋妖怪 钻石 · 珍珠》，首日销量为 78 万套。

### SCEA 市场部高层辞职

3 月 9 日，SCE 美国分公司市场部主管 Peter Dille 确认辞职，原因未明。Peter Dille 于 2006 年 4 月加入 SCEA，策划了 PS3 北美首发等重要宣传活动，在此之前他曾是 THQ 公司的市场部主管。



### 《零》新作开发中

知名日式恐怖游戏系列《零》的制作人菊地启介近日透露，《零》新作正在开发中，详情会在近期公布。

**如果任天堂在今年 6 月的 E3 展上公开次世代主机详情并宣布明年初发售，我们一点也不会吃惊。**

经纪公司 Sterne Agee 常务董事 Arvind Bhatia 日前表示，任天堂很可能在今年 E3 展期间公布其新主机。



业界声音



新闻资讯 游戏情报站

## 新闻短波

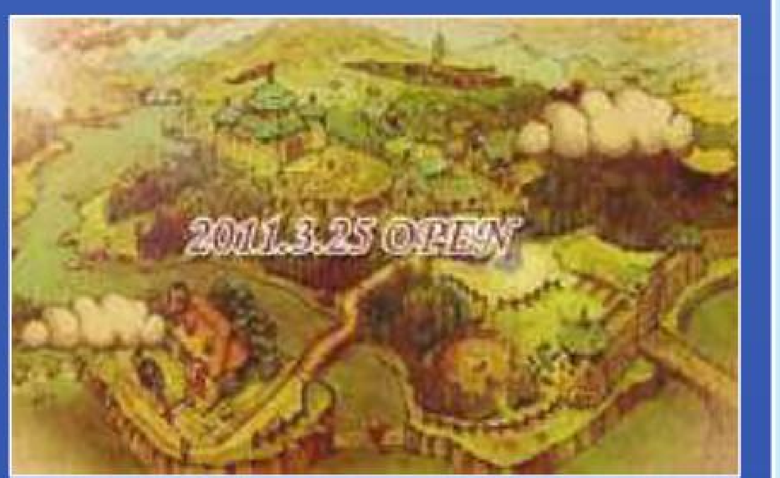
INFO

### “Xbox LIVE 实验室”启动

微软从 3 月 10 日开始开展“Xbox LIVE 实验室”的测试计划，整个测试过程将持续 17 天。此项测试的目标是为了找出问题，以便进一步改善 Xbox LIVE 的网络环境。志愿者在参与测试期间将无法玩游戏、下载音乐和看电影，作为回报，微软将赠送成就奖励与三种 Avatar 道具。

### PS3《工作室》新作

GUST 最近开放了一个新作预告网站，并在日刊上打出广告，表明将在 3 月 25 日公开“《工作室》系列”的 PS3 新作，从设定图来看本作应该是《萝萝娜的工作室》的前传。




### 3DS 版《时之笛》收录特别内容

美国任天堂最近在游戏开发者大会期间透露，3DS 的《塞尔达传说 时之笛》将会收录“里时之笛”（Master Quest）模式，该模式难度高于正篇，迷宫与敌人的设置有所不同，原本是为 64DD 磁碟机开发的版本。

### Tegra2 处理器支持 PS Suite

Nvidia 宣布其 Tegra2 处理器将会支持索尼的 PlayStation Suite，未来任何使用该处理器的平板电脑与智能手机都可以流畅运行 PlayStation Suite 的游戏，内部消息称，PS2 游戏也将登陆 PlayStation Suite。

### Zune 黯然隐退

当初微软为了对抗 iPod 而推出了音乐播放器 Zune，由于该产品销量低迷，接连推出多个型号也于事无补，微软目前决定不再推出 Zune 的新机型，在现有型号卖完之后，Zune 可能会从此绝迹。

### 《潜龙谍影》三部曲高清化

据英国《官方 PS 杂志》报道，Konami 可能会在 PS3 上推出高清重制的《潜龙谍影》三部曲。目前 PS2 经典游戏的 PS3 高清化蔚然成风，Konami 加入这一行列也是理所当然。

**我们已经在耍两颗大球，再加上一个 3DS，确实是很有挑战性。**



美国任天堂总裁雷吉最近承认，Wii 在过去一段时间确实缺乏第一方大作，因为任天堂不仅要同时应付 Wii 和 NDS，还要为 3DS 筹备那么多游戏，所以难免分身不暇。

业界声音

## 环境恶劣，Square Enix爆发辞职潮？




SE被曝工作环境恶劣，两名员工自杀，众多人才辞职

纵观过去十年，多数日本游戏公司表现不佳，而曾被视为日本游戏业界龙头的 Square Enix 更是让很多玩家摇头叹息。近年来 SE 的作品素质普遍不高，开发多年的《最终幻想 XIII》也让很多玩家失望。也许出现这些现象的原因是 SE 的企业环境正在恶化。自从《最终幻想 XIII》发售以来，SE 大批人才辞职，原 SE 第六开发事业部长及《最终幻想 XIII》战斗导演土田俊郎、著名游戏音乐人浜涡正志、角色设计师池田奈绪等都相继离开了 SE，他们都是在 SE 工作了十几年的老员工。

这些老员工的离去也许与 Square Enix 工作压力太大有关。在 2009 年 7 月，57 岁的《最终幻想 XIII》情节串联图板导演金田伊功因心肌梗塞不幸逝世。有报道称 SE 是一家“令人窒息”的公司，前 SE 制作人员本根康之在微博中透露有两名 SE 员工自杀，其中一人死亡，另外一人已成为植物人，此外还有一名员工因癌症逝世。之后他的微博留言被删。

## 平井一夫掌管索尼消费电子部门



SCE社长已掌握索尼经济命脉，有望继承集团CEO宝座

2006 年 11 月，PS3 首发即遭惨败，平井一夫临危受命，从美国空降到日本总部，就任 SCEI 社长之职。此后 SCE 连续 4 年处境艰难，而平井一夫却一直官运亨通。在 2007 上半年久多良木健正式退位之后，平井一夫完全掌握了 SCEI 的大权，而且在索尼集团的地位不断提高。在之前的索尼集团改革中，平井一夫成为 CEO 霍华德 · 斯金格手下四天王之一，掌管了“索尼网络化产品与服务集团”，囊括游戏、手机、计算机产品等部门。

3 月 9 日，索尼宣布平井一夫将从 4 月 1 日起正式就任集团副社长，掌管索尼新成立的“消费产品与服务集团”，该集团包含索尼所有的消费电子产品与网络服务。也就是说，平井一夫的权力从网络化产品扩展到更广阔的所有消费电子产品，包括电视、家庭音响、数码相机等重要产品。要知道，索尼集团至今仍是一家以消费电子产品为主的企业，每年大部分营业额来自消费电子产品，现在平井一夫可以说是已经掌握了索尼的经济命脉。

目前索尼正改组为两大集团，除了平井一夫的“消费产品与服务集团”外，另一个是“专业与设备解决方案集团”，面向的是专业市场，由另一位副社长吉冈浩掌管。目前霍华德 · 斯金格仍然是索尼集团 CEO，不过业界普遍认为索尼此举是为了将平井一夫推向集团 CEO 的宝座所做的铺垫，早前就有多方传闻指出斯金格有意传位于平井一夫。

## 《寂静岭》电影续集

电影版《寂静岭》续集目前已经在拍摄中，并放出了首张剧照。剧情将以游戏版的《寂静岭 3》为基础，定名为《寂静岭 启示录 3D》（Silent Hill：Revelation 3D）。该片导演为 Michael J. Bassett，制片人是曾制作了两部《生化危机》电影的 Samuel Hadida 和 Don Carmody。主角 Heather Mason 由 Adelaide Clemens 饰演。



## 欧洲SCE取消多个项目

据英国游戏业界网站 GI.biz 报道，SCE 欧洲分公司已经取消了伦敦工作室、利物浦工作室和 Evolution 工作室的多个项目，目的是集中精力将迫在眉睫的几个大作项目先完成。

SCE 发言人说：“对产品组合进行评估与前景分析之后，我们决定将伦敦工作室、利物浦工作室和 Evolution 工作室的小部分项目简化或取消。本次决定是对所有游戏进行内部评估之后做出的，我们相信应该将更多的资源分配给今年以及近期的独占第一方游戏，强化那些即将完成的项目。”SCE 并未具体指出哪些项目被取消，由于项目的取消可能会有一定幅度的裁员。

## Insomniac成立休闲游戏部门

《瑞奇与叮当》开发商 Insomniac 公司于 3 月 12 日宣布成立分公司 Insomniac Click，该部门将负责开发时下流行的手机游戏与 Facebook 游戏。Insomniac 首席创意官 Brian Hastings 表示，Click 部门的成立对 Insomniac 当前的业务不会有任何影响，该部门所有员工都是新招聘的，他们将开发与 Facebook 上所有其他游戏完全不同的作品。Hastings 说，社交网站中的很多游戏都只能说是一种活动而不是真正的游戏。



## 《古墓丽影》电影新作开拍

近日电影公司 GK Films 宣布已经从 Square Enix 那里买来《古墓丽影》的电影改编权，将拍摄第三部电影版《古墓丽影》，预定于 2013 年上映，制片人是 Graham King 和 Tim Headington。正如游戏版《古墓丽影》最新作一样，这部电影新作也将会是系列的一次“重启”，以不同的风格创造新的起点。

GK Films 表示，他们准备将电影版《古墓丽影》发展为一个新系列，将会推出多部作品。电影版也将会是描述劳拉年轻时的初期冒险生涯，至于劳拉将由谁饰演目前并未公布。

## 索尼反击LG 30万PS3获得放行

持续数月的 LG/ 索尼官司纠纷又有新进展。2 月份 LG 赢得一局，让欧洲海关将数万台 PS3 扣留，PS3 险些被拒于欧洲大陆之外。不过最近索尼又扳回一局。3 月 10 日，荷兰当地报纸报道，荷兰法院已作出判决，一个多月来总共被扣留的 30 万台 PS3 得以重返零售渠道，而 LG 被判向法院支付 13 万欧元诉讼费。不过 LG 不会就此善罢甘休，双方的官司大战仍将继续，LG 试图以侵犯多项蓝光专利权为由索赔 1.5～1.8 亿美元。

## 跳票名作《掠食》续作公开



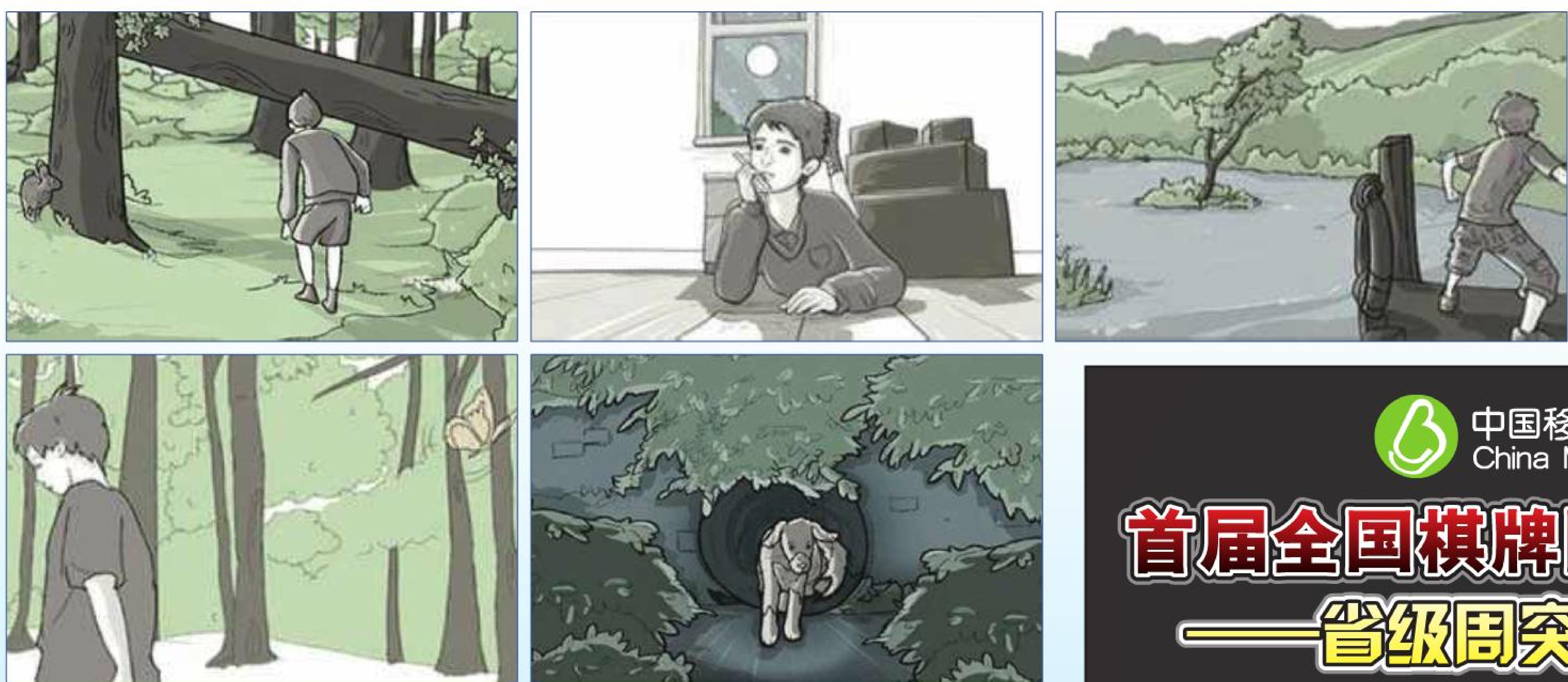

美国空军中将踏上异星赏金猎人之路

跳票多年的 FPS 游戏《掠食》(Prey) 于 2006 年发售，独特的游戏系统成为一时话题。后来 Bethesda Softworks 购买了该系列的发行权，现在续作《掠食 2》终于公布。

本作中玩家扮演美国空军中将，他乘坐的商务客机坠落，由此开始了战斗之路。本作发生在前作的同一时间段，但是从不同的角度展开。在前作中，主角 Tommy 亲眼目睹一架商务客机坠毁在飞船上，在游戏后期，他还遇到了该坠机事故的幸存者。在本作中，就是操控空军中将在客机坠落的飞船上探索，接着他被外星人捕获，然后被传送到一颗行星上，那里有点像电影《银翼杀手》中描绘的未来地球场景。在那颗星球上，他成为一名赏金猎人。

《掠食 2》将会是一款开放度很高的游戏，玩家有多种方法完成目标。玩家可以通过一个通讯器联络客户，扫描 NPC 就可以得到对方的身分信息与意图，也可以得知周围场景的情报。本作将更重视平台动作要素。

## Kinect神奇之作Project Milo设计资料曝光



Kinect的神奇男孩KMilo竟是冒险游戏

2009 年微软首次公开“初生计划”(Kinect 的项目名) 时，Lionhead 工作室的“Project Milo”被作为最后的压轴戏进行演示，DEMO 中玩家与游戏中小男孩 Milo 之间打破虚拟世界界限的互动方式令人印象深刻。尽管有传闻称该作已经胎死腹中，英国游戏开发杂志《Develop》最近得到了它的一些设计资料。

在资料中指出，“Project Milo”本来只是一个类似于 AI 聊天程序的小软件，后来变成了一个冒险游戏。在情节串联图板中描绘了一些关卡，包括一个“秘密森林”，玩家通过 Kinect 指引 Milo 在其中探索，做出各种动作。目前对于这款游戏是否取消仍然没有官方说法，也许我们仍然有机会和 Milo 一起谈笑风生。

**我们小组的成员都是暴雪的粉丝，这正是我们现在在着力研究的、明确要去探索的区域。**



SCE 圣莫尼卡工作室主管 John Hight 表示，在《战神》三部曲完结之后，他们的最新作已经在开发中，他还暗示新作可能会以暴雪的作品为灵感。

业界声音

**我认为在 PS3 上推出《战争机器》三部曲是个不错的主意。**



Epic Games 的 Mike Capps 最近表示，如果《杀戮地带》和《抵抗》的玩家们都认为《战争机器》是个很棒的游戏，就可以考虑在 PS3 上推出《战争机器》三部曲，因为 Epic 是为所有玩家开发游戏的公司。虽然微软签走了“《战争机器》系列”的独占权，但其品牌所有权是归 Epic，所以在合同到期后，Epic 也许会有推出 PS3 版的权利。

业界声音

**使用 NPD 统计的游戏销售数据就像统计音乐产品销量而没有算上 iTunes 一样。我们认为 NPD 的数据对于整个行业是一种误导。**



EA 公关部的 Tiffany Steckler 日前表示，在线业务所占的收入比重不断提高，而这些数字却没有在 NPD 的统计中表现出来，因此 NPD 关于美国游戏产业规模大幅萎缩的统计结果是一种误导。

业界声音

中国移动手机游戏
China Mobile Games

首届全国棋牌网络争霸赛
——省级周突围赛火热开战

2 月 20 日，由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动通信集团公司联合主办的首届全国棋牌网络争霸赛——省级周突围赛火热开战。移动用户可编辑短信 777 或 QP 发送至 10658899，或电脑访问 http://game.10086.cn 进入“首届全国棋牌网络争霸赛”官方网站点击下载客户端，每日 16 点 -22 点进入比赛房间即可参与大赛，下载、更新客户端免流量费！省级周冠军将获得百元移动手机话费。比赛项目包括：五子棋、象棋、斗地主、对对碰。选手不但可以参加个人赛还可在线上自由组建或加入公会，会员最多的公会就有机会赢取 5 万元公益基金、奖杯及电子战队勋章，还等什么，赶快行动吧！

# 被～逼～的～



纱迦视点

## 黑客们的步步紧逼让索尼大动肝火，索尼究竟该如何应对？

去年索尼和微软的高层信誓旦旦地表示，PS3 和 X360 的生命周期将是十年。作为这番言论的注脚，PS MOVE 和 Kinect 如期发售，3D 游戏也纷纷上马。十年论犹在耳边，近来网上却劲吹“PS4 风”，而且始作俑者并非恶作剧爱好者，而是有名有据的业内人士。甚至有人乐观地表示，今年 E3 大家就能看到 PS4 的情报！

其实回顾一下之前业界的历史就知道，PS3 和 X360 的下一代肯定早就在开发之中了，只是开发到了什么阶段还不好说。那么为何在 2011 年刚过去两个月的时候就有 PS4 的消息放出呢？这无疑与 PS3 目前的困境有关。如今 PS3 的困境和前几年已经不一样，在游戏方面 PS3 无论美日均已全面跟进，跨平台游戏在 PS3 上的表现也日渐成熟，但新的问题令索尼大伤脑筋，这就是众所周知的破解问题。

> “但如今愈演愈烈的破解门逼得索尼不得不做出改变。”

PS3 虽然是现世代三大主机里最后一个被攻破的，但被破解的程度是三大主机里最彻底的。黑客们已经攻破了 PS3 主机的安全密钥，让 PS3 已经无秘密可言。黑客们表示，除非索尼对现有机型的硬件设计作出改变，否则光通过系统升级是无法制止破解的。索尼当然不会对此作出回应，但从目前来看黑客们的威胁很有可能就是现实。

对于索尼来说，PS3 运行游戏拷贝还并不是最糟糕的，糟糕的是黑客们对 PSN 网络和游戏程序作出的修改。从去年开始，修改奖杯的做法便已经悄然流行开来，而且和 X360 修改成就不同的是，很多 PS3 用户并不排斥修改奖杯。PS3 游戏存档的加密是三大主机里最完善的，但自从 PS3 被完全破解之后，黑客们可以绕过存档，直接修改 PS3 游戏程序，从而轻松实现各种作弊效果。

而更不能让人接受的是，在索尼宣布 BAN 机之前，有大量作弊者使用修改后的程序和存档进行联机，极大地破坏了游戏的平衡性和公正性。这其中受害最严重的就是 PS3 上最受欢迎的联机游戏——《使命召唤 现代战争 2》。黑客们可以在自己开设的房间里对游戏规则进行任意调整，并可以消除正常玩家的个人资料。由于问题出自于硬件，作为开发方的 IW 对此也是无能为力，只能呼吁玩家找自己熟悉的朋友开房。

相比之下，早已被破解的 X360 在微软去年推出新款 X360 后却高奏凯歌，新款 X360 一直不能被完全破解，再加上 AP2.5 的横空出世，使得越来越多的玩家选择成为正版用户。而微软的 BAN 机举措也有如达摩克利斯之剑一样时刻悬在盗版用户的头上，警告着任何怀有侥幸心理的人。至于联机作弊现象，对于完善的 Xbox LIVE 来说简直是天方夜谭。

对于广大第三方游戏厂商来说，游戏机被破解其实并不是世界末日，历史上的主流游戏机都摆脱不了被破解的命运。但目前 PS3 破解的程度显然已经到了相当严重的地步，已经快接近厂商的底线了。在与 X360 的比拼之中，PS3 本来就不占优势，如今又陷入被破解的泥沼，无疑是相当不利的。PSP 在欧美地区的失败就与索尼缺乏有效的反破解手段有很大关系，如果不想让 PS3 步 PSP 的后尘，索尼必须拿出切实的行动来给第三方看。而以目前的形势来看，通过系统升级来制止破解可能有些困难，因此惟有推出新机型才能永除后患。而新机型要么是类似于 PS3 Slim 那样重新设计过的 PS3，要么就只能是 PS4 了。考虑到 PS3 Slim 刚问世不久，推出 PS4 无疑是比较可行的。

如果索尼真要推出 PS4，面临的问题也相当多，最大的问题就是：缺乏卖点。如果真有 PS4，那么只能以高分辨率、体感加 3D 来作为卖点，但这几个卖点都不算新鲜概念，而且以当前全球电视市场而言，HDTV 刚刚接班，3D 电视尚不成熟，此时若推广比 1080p 更高分辨率的电视很难说服消费者再掏腰包。因此笔者认为，索尼在两年内发售 PS4 的可能性很小，而新款 PS3 在 15 个月之内出现的几率很高。亦有可能是一款样子不变、但内部设计有完全改观的机型，而现在机型会全面退市。

自《未知海域 2》之后，PS3 一直发展得顺风顺水，如果不是有破解风波，PS3 活过十年应该并非虚言。但如今愈演愈烈的破解门逼得索尼不得不做出改变。但真要是这样的话，被逼的又何止是索尼一家。虽然微软也有信心让 X360 战上十年，但是如果竞争对手做出改变，下一代主机的计划肯定也得提前。其最后的结果就是，下一场次世代大战提前到来。至于这个对玩家来说是好是坏，目前还真不好说。

在最新的 3.60 系统上，索尼采用了全新的安全系统，过去的 mtldr 主密钥已不再使用，这使得 PS3 的破解又要从零开始了，但索尼肯定不敢高枕无忧。索尼与黑客的较量已进入了新的阶段……



# 创意价值




文 Lancer

“对那些手机厂商来说，内容是别人创造的，他们的目标是聚集的游戏越多越好。因为……那就是他们的盈利方式。而游戏软件的价值对他们而言无关紧要……我们应该保护游戏的价值。”

3月2日，岩田聪在游戏开发者大会的基调演讲中发表以上论调。大家都知道他所指的“手机厂商”是谁——就在一个多小时后，苹果在仅一街之隔的芳草地艺术中心举办新闻发布会，坊间盛传病情恶化的史蒂夫·乔布斯精神矍铄地出现在台上，为万众瞩目的iPad2掀开了面纱。几分钟之内，关于iPad2的报道如滔天洪水般淹没互联网，整个IT业、消费电子行业、娱乐业都在讨论iPad2，没有人关心岩田聪那不给力的基调演讲。

岩田聪文质彬彬、言行谦恭，在笔者的印象中，这种以强硬口吻质疑对手企业道德的言论只应来自美国任天堂的雷吉，而不应该是曾多次入选世界顶尖CEO的岩田聪。此番论调直观地表达了任天堂对苹果的忿恨与恐惧，岩田聪最担忧的不是iOS掠夺了市场份额，而是其低价软件战略将彻底破坏游戏产业的价值链，让任天堂30年来赖以生存的“创意价值”从此荡然无存……

## 愤怒之鸟

去年末，《时代》杂志将《愤怒的小鸟》评为十佳游戏之一。几个月后，有“游戏界奥斯卡”美誉的“互动艺术与科学协会”（AIAS）大奖将《愤怒的小鸟》提名为年度最佳游戏候选作品，在业界引发激烈争论。虽然热爱传统游戏的广大玩家大多认为《愤怒的小鸟》“不够格”，但是没人敢否认它的影响力。这款在智能手机上崛起的游戏是21世纪的《俄罗斯方块》，它以7500万的玩家数量超过了《Wii Sports》，它平均每天消耗人们2亿分钟的时间。在其一周岁生日之时，来自756个城市的2405人举办活动庆祝了“愤怒的小鸟日”。这个投资不到10万英镑的游戏创造了超过5000万英镑的商业价值。在两年前濒临破产的Rovio瞬间创造了又一个财富神话。

Rovio崛起之时，却是任天堂衰退的开始。人们突然之间养腻了任天堂的狗，爱上了愤怒的鸟。iPhone取代NDS成为欧美最受欢迎的电子产品，在每年例行的“圣诞最受欢迎礼物”调查中，iPhone、iPod Touch和iPad分别位列前三名，任天堂的产品首次跌出前十。而搭上智能手机顺风车的休闲游戏们开始横扫游戏业。智能手机的休闲游戏热潮刚出现时，雷吉说他在那无数的小投资游戏中看到了ATARI SHOCK的影子。然而两年后业界看到的却是“NINTENDO SHOCK”的影子，任天堂每次公布的财务报表都令投资者失望，去年秋季任天堂股价险些跌破2万日元，目前任天堂市值较2007年秋季的峰值已缩水70%！

iOS与Android是任天堂的噩梦，却是所有业余游戏开发者与小开发商的福音。极低的门槛与技术难度、数亿的潜在顾客，智能手机让所有小开发商都有一夜暴富的可能。曾有人预测大量垃圾游戏将导致智能手机的平台声誉受损，最终重蹈雅达利覆辙。但智能手机行业的生态环境与过去完全不同，0～10美元的定价标准完全可以容忍垃圾游戏的存在，玩家不会因为花2美元买了个垃圾游戏而对主机产生反感。网络时代便捷的信息交流也可以产生很好的导购作用，玩家会跟风购买最流行的游戏，轻易躲过垃圾游戏的陷阱。过去那种出身卑微、外表简陋的“无印良品”要经过数月的口耳相传才能脱颖而出，如今即使是毫无广告宣传、出自小厂商的游戏，也有可能在半个月内红透网络。这是草根英雄的时代，社交网络的普及能让草民一夜间成为名人，来自业界底层的游戏创意也有成为社会现象的可能。

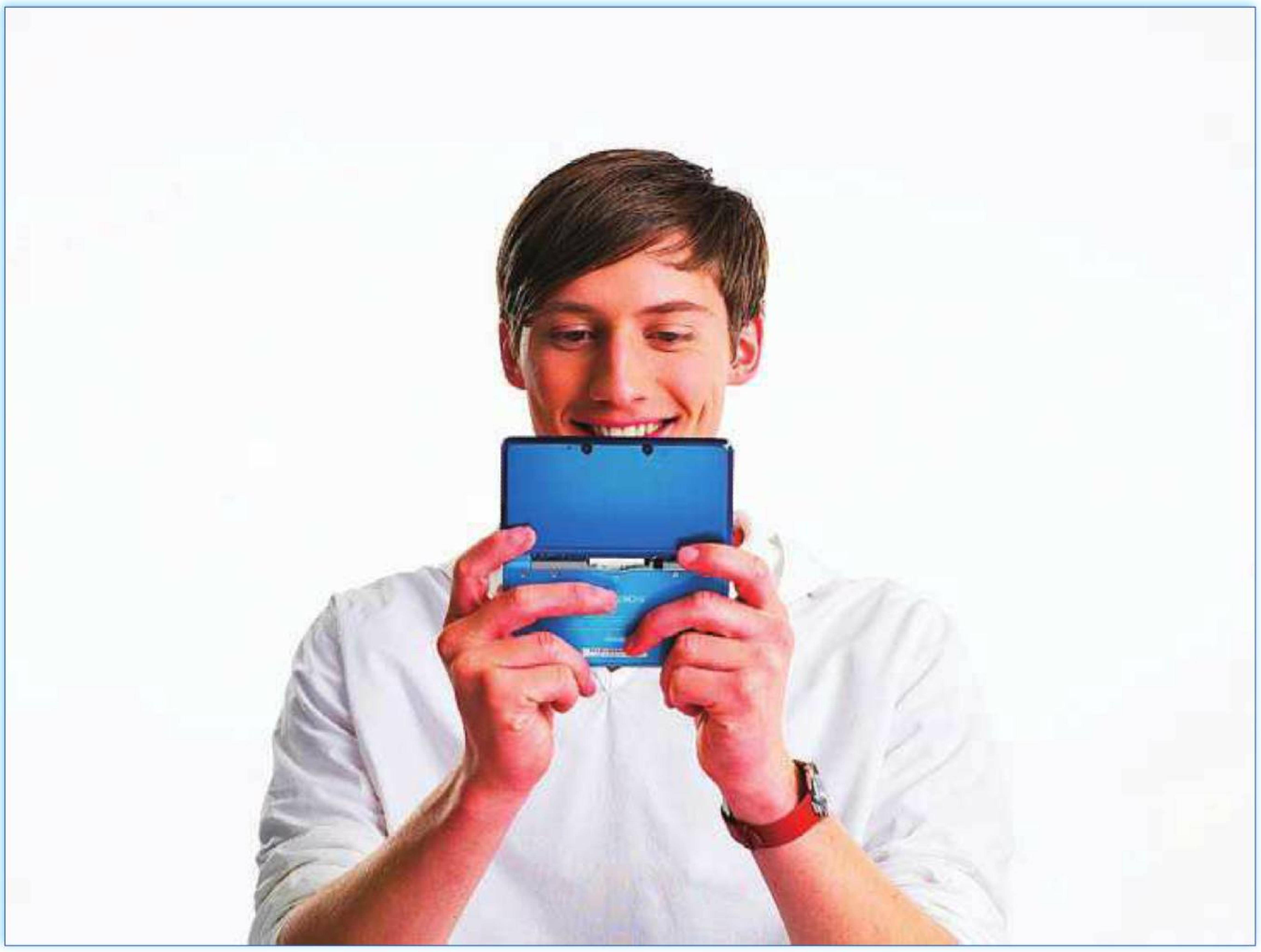
任天堂是业界首屈一指的暴利企业，即使索尼夺去了他的王座，他依然靠《口袋妖怪》、《动物之森》等低成本游戏维持暴利。30年来，任天堂以其强大的市场运作能力，将低成本游戏以高利润率的定价大范围推向市场，附加于低廉制作成本之上的利润便是所谓“创意的价值”，也就是岩田聪在GDC演讲中所说需要保护的“游戏价值”。然而被任天堂视为其核心竞争力的“创意”并不是多么艰深的技术，来自草根的创意更加无穷无尽。业余游戏开发者也能做出《任天狗》、《脑白金》、《朋友聚集》之类简单休闲的游戏，而且以1美元的价格在AppStore上发行。智能手机提出的网络流通方式将软件发行成本降到最低，于是来自草根的创意借助这低门槛的渠道汹涌而至，就像以社交网络为标志的Web2.0猛烈冲击纸媒、电视等传统媒体，消费者进入内容创造的环节，让很多原本收费的内容与资讯变成免费供应。这种行业新生态缔造了一批新的英雄企业，谷歌以其广告盈利模式将大量应用软件通过网络免费提供，Facebook威胁着雅虎等传统门户站的生存，YouTube让电视传媒寝食难安……现在这些Web2.0的英雄们开始入侵游戏行业。在游戏产业毫无基础的苹果，借助草根的力量敲开了这个有着极高门槛的行业。在普罗大众的创意洪流中，任天堂拼命维护的“创意价值”正逐渐失守。整个2010年，任天堂暴利的“触摸世纪”游戏系列几乎处于停滞状态，任天堂知道这些建立于简单创意之上的低成本游戏在AppStore近乎免费的游戏面前缺乏竞争力，所




■《愤怒的小鸟》是当之无愧的2010年最流行掌上游戏。

以3DS强化了性能，将重心拉回传统游戏大作，《塞尔达传说 时之笛3D》、《光神话 升起》等核心向游戏成为3DS的旗舰。

岩田聪的捍卫游戏价值论说到底要捍卫的是游戏售价。如果当今智能手机的游戏价格成为行业标准，游戏人口也许会扩大，但经济规模将大幅萎缩。玩家数量超过7500万的《愤怒的小鸟》经济规模仅5000万英镑，而销量2500万的《任天狗》为任天堂创造了7亿美元以上的经济价值。智能手机游戏薄利多销的商业模式将游戏的价值潜力压缩到十分之一，如果玩家的游戏时间被这些廉价游戏全面占据，游戏产业的经济基础将被彻底破坏。过去每个月花100美元买游戏的玩家，也许只要花10美元就够玩上一个月。廉价休闲游戏养肥了部分下游小企业，却可能饿死所有上游企业……




## 两极分化

面对智能手机的冲击，不同游戏厂商因其作品风格的差异而有不同的反应。任天堂作品的休闲色彩较浓，因而如临大敌。而EA、AB等综合型发行集团将智能手机视为业务补充，EA以近3亿美元收购了休闲游戏开发商Playfish，Konami有意将Hudson改造为专业手机游戏开发商，Epic Games积极提供手机游戏引擎。Epic Games的CliffyB认为，智能手机游戏的兴起加速了业界的两极分化，一方面是《COD》、《光环》等大投资的传统大作销量越来越高，另一方面是低成本的所谓"独立游戏"通过下载发行而大红大紫，而处于中间地带的游戏与开发商们将饿殍遍野。要么以不到10美元的价格网络发行低成本游戏，要么投入巨资开发顶级大作，然后以60美元的价格发售。传统游戏市场正在向AAA级大作极度集中，质量稍次的游戏都可能败得血本无归。这其实是价值规律的作用，同样是60美元的游戏，你是选择2亿美元打造的《现代战争2》，还是1000万美元打造的二线FPS？

网游行业比家用机行业更早形成了两极分化。《魔兽世界》等传统MMORPG超大作与社交网站的休闲网页游戏共同繁荣，处于中间地带的游戏正面临生存危机。大投资的传统大作丝毫不惧休闲游戏，AAA大作的视听震撼、内容含量、手柄操作方式等都是手机游戏永远无法取代的独特优势，它们就像好莱坞的商业大片，理应成为游戏业的经济支柱。而手机的休闲游戏就像独立电影，是一些优秀人才进入行业的试验田。也有不少厂商希望手机游戏为业界扩大游戏人口，希望花2美元体验游戏乐趣的新手们偶尔花个60美元感受真正的大作魅力。索尼就是积极欢迎智能手机的硬件商，主动打造PlayStation Suite向Android手机大量提供游戏内容，同时让SCE走上核心化道路，巨资开发《未知海域》、《战神》、《杀戮地带》等核心大作系列，NGP也以核心玩家为目标，试图以高性能传统大作避开智能手机对掌机市场的剧烈冲击。

这种两极化趋势使得任天堂处于尴尬境地。任天堂总是试图以独立电影的投资获得商业大片的利润，宁愿把钱砸在广告上也不愿与时俱进地提高游戏制作预算，试作软件合集《Wii Sports》可视为任天堂顽守低成本立场的标志。任天堂的本意是让低成本高利润的休闲游戏成为业界主流，阻止游戏开发成本不断攀升的不利趋势。现在休闲游戏正如愿以偿地成为亿万人的首选，却并非朝任天堂所期待的高利润率方向前进。休闲游戏的开发主力转向小型开发商，开发成本降低的同时，游戏售价也降低到十分之一以下。如果廉价成为休闲游戏的标准，以创意牟暴利的时代也许将从此终结。一些最流行的休闲游戏可以获得上亿美元的利润，但是做几个练脑软件就净赚十几亿美元的黄金时代怕是一去不返。更让岩田聪担忧的是，廉价休闲游戏的流行可能会削弱任天堂第一方品牌的市场影响力。小开发商也能用低廉的成本在智能手机上开发出类似于《马里奥赛车》、《超级马里奥兄弟》、《口袋妖怪》、《任天狗》的游戏，事实上这些成本与技术难度低的大众向游戏正是最容易被模仿的类型。任天堂不得不时刻提防智能手机上冒出威胁其主力品牌的同类廉价游戏。

任天堂试图通过硬件创新带来独一无二的游戏体验，让它的低成本游戏重新具备不可替代的价值。裸眼3D是一道抵挡智能手机的城墙，任天堂希望3D世界为其作品重新赋予创意价值。裸眼3D确实激起了消费者的猎奇心理，3DS在日本的首发情况基本达到预期，处于供需两旺的状态。但3D致晕现象如附骨之蛆，随时可能伤及3DS的五脏六腑。自3DS发售以来，日本各游戏论坛最热门的讨论帖并非裸眼3D的神奇感受，而是无数的晕眩报告。

即使裸眼3D最终被证明无害，3DS也不一定能挡住智能手机的强袭。手机不像五六年才更新换代的游戏机，一旦出现新的技术热点，手机厂商能在数月之内推出相应机型。如果裸眼3D获得消费者认可，裸眼3D的智能手机很快会成为热门新潮流，反应迅速的小开发商们也能在数月之内开发出活用裸眼3D的廉价休闲游戏。最终，能把那些廉价游戏挡在门外的，只有数千万甚至上亿美元打造的传统大作，那是只能用真金白银堆出来的游戏价值。

## 厄兆

最近日本大地震牵动全球神经，这场空前的灾难在重创日本经济的同时，也将对日本游戏业造成深远影响。灾后国民的心灵创伤将影响娱乐需求，整个娱乐业都将处于长时期的低调压抑状态。3月份本是春季商战最重要的一个月，大地震发生后，几乎所有游戏公司的宣传活动都暂时中止，网游行业因限电措施而关闭服务器。大量工厂停产，零部件供应短缺。3DS的首发目标很可能因此落空。虽然供欧美首发的3DS已经在发往各地的途中，但日本本土的销量预计将大幅滑落，3月底之前本土销售150万台的目标难以实现。3DS在欧美的业界期待度也大大低于预期，临近发售日之时，3DS在亚马逊的日均预订量反而有所下跌，在游戏类产品中排在15名开外。欧美两地首周250万台的销量目标看来难以实现。欧美第三方对3DS的冷淡反应并未随着发售日的临近而改变，EA的《我的花园3D》在日版3DS发售之前紧急宣布取消，目前欧美第三方的3DS游戏阵容极其薄弱，远不如当年的NDS。传统大作选PS3/X360，掌上休闲游戏首选智能手机——这是当前欧美第三方的普遍心态。

1995年Virtual Boy即将量产时遭遇阪神大地震，2001年NGC首发遭遇911，前者是任天堂历史上最失败的携带机，后者是任天堂最失败的家用机。这两次大灾难仿佛预示着任天堂昌隆社运的结束，1995～1997以及2001～2003恰恰是任天堂历史上最艰难的时期。我们不能用命理之说总结任天堂的沉浮，但是也不能指望任天堂像过去一样，因为某某游戏的意外大热卖而再次平步青云。当各行各业的强力竞争无孔不入地渗透到游戏产业的各个利润空间，我们要做的不是"任天"，而是"奋起"。

我的首页 | 我的微博 | 好友 | 模板 | 搜索微博、找人 搜索

## 关于游戏，业界大佬们有话要说！

您还可以输入15字

大自然打了个喷嚏，全世界都为之一颤。地震过后，日本游戏圈的制作人纷纷通过自己的博客向广大玩家报平安，以免牵挂。在无情的天灾面前，生命永远最宝贵的。本期摘取了一段来自5pb.社长志仓千代丸博客的亲笔文字，为大家回放灾难来临的一刻。

表情 | 图片 | 视频 | 音乐 | 话题 发布

UCG认证

九兵卫

游戏机实用技术资深编辑

282 关注 | 85868 粉丝 | 316 微博



著名的MyGameCard是倍受X360玩家推崇的XBOX TAG网站，日前因为“诸多原因”导致网站停止营业。

**XBOX TAG网站**：感谢你们曾经对MGC的赞美，建议和批评，最重要的是，感谢你们曾经是MGC的一部分。

– 评论 –

**脆薯条**：微软你给我跪下！

**纱迦**：可惜做游戏不是做公益事业……



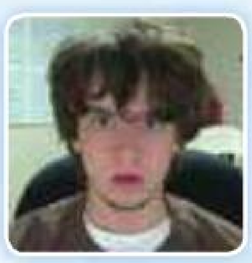
任天堂北美区CEO雷吉有着强烈的个性，他是业界著名的大嘴巴，嘲讽对手是他的看家本领，完全做到了“语不惊人死不休”。

**雷吉**：坦率地说，我们由于把精力都集中在了掌上游戏机上，因此推迟了很多Wii的相关业务。

– 评论 –

**奈落**：“《口袋妖怪》系列”无爱，又晕裸眼3D，真是无奈啊。

**九兵卫**：《塞尔达》的新作快给我出来啊！



号称“一天不破解PS3就浑身不舒服”的神奇小子Geohot17岁时就独立破解了iPhone，再到后来的3GS。

**Geohot**：我并不害怕SONY，而且我准备破解即将到来的索爱Xperia和iPhone 5。

– 评论 –

**洛克**：请问你的破解清单上有NGP吗？

**纱迦**：WP7攻下后立马入一台拿成就！



5pb.社长，也是一位音乐人，在编曲写词以及演唱方面很有才能，特别在编曲方面拥有极高的天赋。

**志仓千代丸**：

**时间**：2011年3月11日 **地点**：东京都涩谷区猿乐町

【13:47】有种不祥的预感。摇晃……

【14:15】我在写字楼的50层，电梯紧急停用，走楼梯！

【14:19】又在摇晃又在摇晃！晃得让人就像醉酒一样走不了楼梯。

【14:27】现在我在紧急楼梯内，墙上的混凝土在啪啦啪啦往下掉。是抗震结构吗……

【14:35】电话打不通了，请5pb.的社员一定要按照紧急遇灾手册上写的方法来避难啊。

【14:38】还剩下20层……又开始摇晃了；这时候最重要的就是保持镇定吧。

【14:42】在14楼发现一名孤立无援的小学女生，我这就把她救出来！

【14:50】终于从楼梯到了1楼，人好多！防灾中心的接待处前全是人，为了把女孩子托付给其他人，我来到队伍最后排队。

【14:56】陆续有一些人边抱怨边离开队伍。女孩在确认自己家的住址，我们这才镇定下来。

【15:07】地面又开始摇晃了，从原本排好的队伍中离开的人越来越多，队列越来越短了。

【15:16】顺带一提，女孩子的家里似乎还养着一只猫咪。“猫咪的身体就像章鱼一样柔弱所以不要紧，我们家的猫也没事”，我这样粗率地安慰她。可小女孩却说章鱼是海里的，怎么能和猫咪比？真是个聪明的孩子。

【15:26】终于把孤立无援的小姑娘托付给了防灾中心，和她分开的时候，如果女孩子用寂寞的表情看着我，我一定会将这拍成动画。只不过，最后这小家伙竟然还蹦蹦跳跳的呢！

【21:23】从会社接到了电话，这次营救小女孩的任务也算告一段落，描述的过程中戏剧性的“中二”修饰还请谅解。现在我想知道那个小女孩还好吗？

– 评论 –

**星夜**：50层（汗）……遇到灾难时如果处在高层建筑中有时真是挺绝望的。

**纱迦**：社长在地震中临危不乱，救下一名小萝莉，这绝对要改编成动画啊！



CC2社董事长、导演、制作人。代表作为“《.hack//》系列”与“《火影忍者 终极风暴》系列”。

**松山洋**：我们CC2会社目前还能容纳15个人，我们这里也有可供女性使用的单间。如果东京大井町周边有需要帮助的人可以来这里，我们会社随时对大家开放。这里有一些食物和水，电话与电视也能使用。请务必和我们联系，CC2东京事务所在地图上的这里。

– 评论 –

**奈落**：太有爱心了，以后CC2出的游戏必须支持！

**八重樱**：松山洋在我心中的形象立刻变得高大了~



“《潜龙谍影》系列”生父，拥有自己的工作室——“小岛组”，目前的工作重心为新作《潜龙谍影 崛起》。

**小岛秀夫**：请大家多谅解。@kojima_pro：真心希望大家能理解与配合。RT@Ken1555：为了节电，我们将暂时停止“MGO（潜龙谍影 在线）”的服务器运营。重新开放的日程表目前还没有确定。



◀前段时间小岛秀夫前往宝岛台湾参加“台北电玩展”，特意忙里偷闲找到当地有名的先生为自己算了一卦，不知有没预测到这场天灾呢？

– 评论 –

**九兵卫**：面对天灾，放下个人而为顾全大局，这是值得称赞的。

**洛克**：看来日服的《MHF》我最近也不用上线好了。

文 清国清城 美编 anubis




# 这是一部互动版“犯罪现场调查”

| 黑色洛城 | Rockstar | 动作冒险 |
|---|---|---|
| 多机种 L.A. Noire | | 美版 |
| 预定2011年5月17日发售 | 1人 | 59.99美元 |
| 对应平台为PS3、X360 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

**“Rockstar 出品，必属精品”！从《GTA》到《荒野大救赎》，Rockstar 的游戏对整个业界都有革命意义。现在他们正联合澳大利亚的 Team Bondi，准备掀起又一场革命。《黑色洛城》使用了革命性的技术，并因此引起各界媒体的广泛关注。如果它取得成功，电子游戏在故事表现力方面的最大缺陷可能将从此成为历史，游戏角色将从僵硬的多边形与贴图进化为有血有肉的人物形象，游戏与电影之间的界限将更加模糊。**



■没有人比Rockstar更擅长建造充满生机的虚拟世界。

## 时代激变中的社会万象

Rockstar 总喜欢将其作品设定于时代变迁的大背景下，《荒野大赎》是从野蛮时代迈入现代化的社会变革期，而《横行霸道 IV》是高科技时代里有组织犯罪的深刻变革。而《黑色洛城》则是以二战之后，走出战争状态的美国社会为背景。

1947 年 1 月，女星伊丽莎白·肖特之死震惊洛杉矶，她的尸体出现在公园的道路旁，身体被肢解，嘴角被割开，形成恐怖的小丑笑容状，她的长发呈放射状散开，像一朵盛开的黑色大丽花，于是此案被称为“黑色大丽花事件”。在这起著名的未解之案发生后，洛杉矶一度进入动荡时期，整整一年的时间里暴力事件频发，种族冲突不断，警方处于高度戒备状态。这就是《黑色洛城》的时代背景。

《黑色洛城》带给玩家的是暴力与美丽交织的洛杉矶，那时洛杉矶四通八达的高速公路网络尚未开建，人们还没有开始住到市郊。在各地战场出生入死的男人们回到了家乡，开始承担经济建设的新任务，而在战争时期顶替男人的女人们又回到了家中当起家庭主妇。

《黑色洛城》不止是“像”1940 年代的洛杉矶，它就是 1940 年代的洛杉矶。从服装到汽车，从音乐到人们的流行语，让人仿佛穿越了时空。这是一个通过服装就能大致分辨好人与坏人的时代，不过也不能完全被一个人的外表所蒙蔽。主角 Cole Phelps 为了破案也能做出一些不那么光彩的事。没有人是毫无邪念的，所有人的心里都有阴暗面，毕竟这是 Rockstar 的游戏。

## 重现洛杉矶百年奇案

目前演示的一个“口红谋杀案”(Red Lipstick Murder)显然与“黑色大丽花事件”有关，这是曾经发生在芝加哥的真实案件，涉及三起连环谋杀案。最后被逮捕的是一位17岁的少年，在64年后的今天，他仍然被关在牢里。有人认为该少年就是“黑色大丽花事件”的真凶。在DEMO中可以看到黑暗中一个男人的身影正用钝器将一名女子活活打死。接着镜头切换到Phelps，他和搭档Rusty Galloway坐车赶赴犯罪现场。记者已经将现场团团围住，有警察正准备挨家挨户问话。死者全身赤裸，玩家可以选择调查她身上的四个部位。整个调查过程都可以操作，在她身上可以看到用口红写的字……

“华服谋杀案”(The Silk Stocking Murder)是口红谋杀案的延续。在小巷子里发现了一个赤裸的西班牙女性尸体，她的身上同样被人用口红写上了几个字：“Kiss the Blood，BD”。BD也许就是“黑色大丽花”(Black Dahlia)的缩写。对周围现场进行调查时，一旦靠近重要线索，手柄就会开始振动，然后钢琴声响起。于是Phelps注意到有一团血迹，顺着血迹发现了通往楼顶的梯子，接着发现一罐红油漆，看来更像是有人故意将警察引到那里。

死去的女孩叫Antonia Maldonado，出生于1926年7月7日，住在当地一所公寓里。经过一番查探之后，将疑犯初步锁定为死者的丈夫，他们之前正在闹离婚。女子被杀的当天晚上曾前往当地的酒吧。获得此线索后，玩家可以选择审讯疑犯或者前往酒吧。有些证据会将玩家误导到错误的方向，比如在死者丈夫的家中会发现沾血的衣服和大量的酒瓶，让你联想到这可能是家庭暴力引起的凶杀案。但是如果你更深入地调查，会发现有新的线索表明水果摊老板的嫌疑更大。在办此案的过程中，警局里接到了落款为“黑色大丽花复仇者”的神秘来函，信件的内容与本案无关，但这可能是将整个游戏贯穿起来的一条线。随着游戏的进行，与“黑色大丽花”有关的线索与背景信息将会一点一点地堆积起来，这起洛杉矶的百年奇案也许最终将水落石出。








■演员静坐在32个摄像头组成的大型“动作扫描”装置环绕的空间里开始进行表演。


■演员的头部被转化为3D建模，每一个表情细节都将与其建模完全匹配。

## 动作捕捉技术的革命

澳大利亚的Team Bondi公司成立了一家专门负责开发全新动作捕捉技术的公司，叫做“Depth Analysis”。为了方便聘请好莱坞的演员进行动作捕捉，他们在洛杉矶设立了一个办事处，在那里，400多名演员进行了前所未有的“演出”，剧本总量超过2200页。

Depth Analysis的技术叫做“动作扫描”(MotionScan)，这是与“动作捕捉”相对的概念，过去的动作捕捉是在演员身上设置数十个感应点，通过感应点的位置变化捕捉演员的动作。而“动作扫描”则是将演员的表演完全“扫描”到电脑中，直接转化为3D建模的动作，这样就能实现最真实的动作与表情。Depth Analysis的动作扫描装置是由32个摄像头组成，总共有1000多个零部件。整个房间里充满均衡的白光，确保演员脸上没有黑影，通过精密的计算与位置分布，可以将演员头部的每个部位都拍摄下来。演员必须穿上橙色的衣服，坐在位置固定的椅子上进行表演，头部只能在方圆50厘米的范围内移动。这对演员的演技发挥是很大的限制，不过能将游戏中最难制作的表情细节彻底还原，任何限制都是物有所值的。而且这种捕捉方法比传统的动作捕捉效率更高。用传统方法每天一般只能制作10～15分钟的动作片段，而动作扫描技术每天可以捕捉50分钟的动作表演。而且演员的表演与配音同步进行，不需要单独录音和调整嘴唇动作。据Depth Analysis的研发部主管Oliver Bao介绍，《黑色洛城》的剧本份量相当于40多集的电视连续剧，用传统动作捕捉技术几乎不可能做完，只有这种动作扫描技术能保质保量地实现他们的目标。今后该技术也将被应用于电影的拍摄。

目前看来比较遗憾的一点是“动作扫描”技术仅针对人物的头部，身体的动作捕捉仍是以传统技术制作的，所以在游戏中你会发现人物表情逼真到有些神奇的地步，但是身体动作却相当僵硬，战斗也显得较为笨拙。

## 游戏角色的演技比拼

“动作扫描”技术不仅让《黑色洛城》的演出更具戏剧张力，而且也带来了以过去的技术不可能实现的全新玩法——通过观察疑犯的细微表情变化洞悉其内心世界！

警方在审讯犯人时，察言观色是最重要的审讯技巧，一些细微的表情变化与无意识的动作往往会暴露出比口供更重要的信息。使用传统的动作捕捉技术，你只能从硬梆梆的表情中看到多边形是否够多，或者贴图是否够清晰，而《黑色洛城》将让你透过NPC的眼神看到他们的内心世界。你可以从他们飘忽不定的眼神知道他们在撒谎，根据其目光频频落在某物体上推断该物暗藏玄机。

本作的剧情结构类似于美剧《犯罪现场调查》，每个章节围绕一个案件，而在这些案件之中又牵涉了贯穿整个故事的线索。无论是现场取证还是审讯对质，都让人想起Capcom的《逆转裁判》，而《黑色洛城》通过革命性的技术让《逆转裁判》提出的游戏概念得到进化，使其更接近于现实。随着一个个案件不断破获，Phelps将会逐渐被提拔，也会被安排新的搭档。


■在其他游戏中你可曾见过如此深邃的眼神？

游戏角色也将进入“飙戏”时代！


■对付不同性格的疑犯要用不同的审问技巧。





■所有线索与证据都会记录到主角随身携带的笔记本里。

# 取证与审问



本作的游戏流程主要由三个部分组成：审问疑犯、收集资料以及从所有线索中找出真相，这也是警方查案的主要流程。出现罪案时，首先是到犯罪现场调查取证，将现场觉得有可疑的物品拿起来检察，这些信息都会被记录到Phelps的笔记本里，这与老式的解谜型冒险游戏没什么不同。笔记本是最重要的界面元素，所有地点、人物和案件相关信息都保存在那里，在查案时会经常使用。记录到笔记本里的信息越多，在审问疑犯时可以提问的问题就越多，问出破绽的可能性也越高。

审问时有三种技巧：哄骗、责难与逼迫，玩家可以根据对方的性格与特定情况选用。屏幕左上方会列出几条可以选择的问题，从中选择其一即可。你可以循循善诱地把对方的话套出来，也可以气势凌人把对方吓得招认一切。玩家只要从三种技巧中选择其一，Phelps就会朝着相应的方向进行审讯。如果你发现哄骗不成，可以临时改选逼迫方式，总之是用尽手段不让审问过程走向死胡同。而在听完对方的话之后也有三种反应可以选择，分别是：相信、不信与驳斥。在审讯的过程中可以从笔记本里翻查收集到的线索，根据审讯的情况，选择可能对审讯有帮助的条目，一旦触及对方心底的那根弦，就有可能打破其心防，使其和盘托出。如果你选择的反应是“驳斥”，必须要从笔记本中寻找有力的证据作为驳斥的理由。所以说取证一定要彻底，不可放过任何细节，因为任何细节都可能成为破案的关键。每次审讯之后系统会进行打分，让你知道此次审讯的成功度。




■靠近关键线索时将会有音乐与振动提示。

# 人人都是福尔摩斯

有些玩家可能会担心因为自己的粗心大意导致漏掉某些重要线索，以至于游戏无法向前推进。为了避免被特定线索“卡住”的情况，Team Bondi为玩家调查线索的过程提供了一些辅助。比如在犯罪现场Phelps靠近可疑的物品时，音乐就会发生变化，这时玩家就要注意调查了。比起在场景中明晃晃发光的提醒方式，这种用音乐提醒的手法显得没那么突兀。如果你还是觉得太难，可以选择简单模式，那么当你即将错过场景中的关键物品时，就会有助手帮你一把。Rockstar保证，就算是反应迟钝、完全不会察言观色的人也能顺利破案，只是要多花点时间，而有探案天赋的玩家可以迅速破案。审讯时并没有所谓“错误选项”，你不会因为说错一句话就导致调查走入死角，你仍然可以从其他方面将案件破获。



■小饭馆上挂的菜牌价格都是1947年时的真实物价。

## 打造 8 年的侦探活剧

《黑色洛城》是有史以来开发周期最长的游戏之一，早在 2003 年 Team Bondi 就开始开发本作，当时本来是计划制作一款 PS2 游戏。在 2004 年 2 月，Team Bondi 对外透露了该项目，并表示开发费用由 SCEA 全部包办，已经签署了长期的独占协议。不知为何，之后 3 年该作杳无音信。到 2007 年 6 月，Take-Two 宣布他们已经获得《黑色洛城》发行权，游戏改为 PS3 平台，当时计划 2008 年发售。一年后 Take-Two 宣布该作改为 PS3/X360 跨平台。有业界传闻称，Rockstar 之所以打造 PS3 独占游戏《Agent》，就是因为本作的跨平台而对索尼做出的补偿。

# 1947 年洛城纪实

《黑色洛城》从严格意义上来说并非《GTA》那种沙箱式游戏，但 Rockstar 与 Team Bondi 同样要带给玩家一个无比真实的“沙箱”——即完美还原 1947 年的洛杉矶。Rockstar 声称本作的场景规模与细节将超过以往的任何游戏，可以探索的楼房有 140 多座，每个楼房都有多个房间，以及数不清的物件可以调查。为了忠实再现当时的洛杉矶，负责关卡设计的 Simon Wood 带领他的团队搜集了所有能收集到的资料，包括从多所大学获得的 18 万张照片，以及 60 多年前罗斯福政府工作人员手工绘制的洛杉矶地图与航拍照片。大到街道格局，小到人们的服饰细节乃至街边食品的价格标签……Wood 表示，本作的场景还原度已经达到人力所能及的极限。不过这并不表示本作的洛杉矶与 1947 年的洛杉矶一模一样，出于游戏性考虑，部分地区进行了改动，使整个场景更加紧凑。本作的洛杉矶总面积为 8 平方英里。

真实的不仅是场景环境，也包括本作所收录的案件。Team Bondi 从那个年代的报刊资料以及警方档案中收集了大量的案件信息，本作 90% 以上的案件都是根据现实改编。每个案件跨时都不短，至少比《GTA》和《荒野大救赎》的一般任务长得多，通常可以达到 45 分钟。



■激烈的枪战仍然会有，不过不会像《GTA》那样无法无天。



# 游戏节奏收放自如

一款出色的游戏必然会提供多样化的游戏体验。除了犯罪现场调查和审讯外，本作还综合了潜入、动作、驾驶、枪战等多种元素。战斗部分 HP 会自动回复，遭到袭击时颜色会逐渐变淡，当画面变成黑白就是一命呜呼之时。本作还有一个前后关联的奔跑键，当你朝着前面的门奔跑，Phelps 会用肩膀或者一脚把门踹开。

有案件发生时，你可以让助手开车到犯罪现场，途中没有《GTA》那样的到处乱撞搞得鸡飞狗跳，你可以听着 1940 年代轻柔的音乐，看看那时的洛杉矶，和同事聊天，然后直抵目的地。如果你性子比较急，可以跳过这段开车过程，立即到达目的地。场景与场景之间的切换没有那种明显的游戏元素，给人的感觉更像一部互动电影。你也可以自己开车到犯罪现场，而开车的过程中可能会碰到一些支线任务。在特定的时候也会有火爆的汽车追逐战，比如匪徒开车逃跑时，你就可以在后面追击。

# 第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

文 洛克 美编 木仙

| 第2次超级机器人大战Z 破界篇 | | NBGI | 策略角色扮演 |
|---|---|---|---|
| PSP | 第2次スーパーロボット大战Z 破界篇 | | 日版 |
| | 预定2011年4月14日 | 1人 | 6980日元 |
| | 对应周边未定 | | |

当各位拿到本期杂志时，离万众期待的《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》发售还有不到一个月的时间，想必众 FANS 早已热血沸腾翘首企盼游戏的发售了吧？随着发售日的接近，厂商也接连放出大量消息刺激玩家，本次的前线就为各位带来主人公机和新系统的相关报道。

## 在掌机上再燃钢之魂！！



### 讨厌女性的军人 克罗·布鲁斯特（クロウ·ブルースト）

CV：上田佑司（うえだゆうじ） 画师：河野幸子（河野さち子）

政府特殊部队出身的驾驶员，由于和父亲发生冲突而离家出走并加入军方。从军后却因为个人原因而被分配到特殊部队，在从军期间得知父亲身染重病而离开部队，但还是未能赶上见父亲最后一面。退队后的克罗由于事业失败身负大量债务，因此一度被人当成懒汉。在趋势所逼之下活用自己在部队中锻炼出来的优秀战斗能力谋生过活。总是将“美女是无法相信”这句话挂在嘴边，他之所以如此讨厌女人，似乎和过去有关，但他本人并未承认。

## 新的威胁！故事情节公开

这个世界存在数个平行世界，本来这些平行世界相互直接之间没有任何交点。但是在突然发生的“大时空震动”的影响下平行世界之间的隔阂被打破，经过数次分裂和融合后诞生了复数的“多元世界”，本作的舞台就是其中一个多元世界中的地球。

大时空震动后已经过去 20 年，虽然在秩序的引导下人们逐渐建立起新的社会，但距离和平的日子还十分遥远。几个大国之间为了权力和土地引发的战争，小国之间不断发生的摩擦，政府与反政府武装组织之间的冲突，地球与外星人的对立，恐怖分子的横行……此外，人类还有一个共同的敌人，那就是在大时空震动后从别的次元而来的谜之生命体——次元兽。近年来因为次元兽而引发的灾害有愈演愈烈之势，持续的战乱在人们心中埋下了不安和愤怒的火种，地球正面临着前所未有的威胁。但是，就在前方，还有一场名为变革的风暴就要来临……










### 反逆的鲁鲁修

**机体名：**无赖 **驾驶员：**ZERO

无赖是 ZERO 所率领的“黑色骑士团”的主力机动兵器，曾被大量制造，ZERO 所驾驶的机体在头部有角状标志。鉴于 ZERO 在原作中的运动神经，估计在游戏中他的驾驶能力也不太乐观……




### 真盖塔 世界最后之日

**机体名：**盖塔 2 号机（ゲッタ－2） **驾驶员：**神隼人＋巴武藏＋流龙马

2 号机是所有盖塔中运动性能最高的一个形态，借助右手的钻头可以在地中穿行，由神隼人负责驾驶。




### 机动战士高达00 第1季

**机体名：**力天使高达（ガンダムデュナメス） **驾驶员：**洛克昂·史特拉托斯（ロックオン·ストラトス）

武装组织天人所制造的四台高达之一，具有四台机体中最优秀的狙击能力，能在远处以大威力的炮击消灭对手。




### 六神合体

**机体名：**盖亚（ガイヤ－） **驾驶员：**明神武（明神タケル）

身高 15 米，重 250 吨的红色机器人，必杀技是超能力冲击波（エネルギ－冲击波），身体携带反阳子炸弹，一旦自爆其威力足以毁灭整个地球。



©GAINAX・中岛かずき／アニプレックス・KDE-J・テレビ东京・电通
©GAINAX・中岛かずき／剧场版グレンラガン制作委员会©サンライズ©SUNRISE・BV・WOWOW©SUNRISE／PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006–2008 CLAMP© X E B E C・フライングドッグ／创通©创通・サンライズ©创通・サンライズ・每日放送©东映©光プロダクション©藤原忍／ダンク-ガ ノヴァ制作委员会©PRODUCTION REED 1980©PRODUCTION REED 1985©1983 ビックウエスト・TMS©1998 永井豪・石川贤／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」制作委员会©2004 大张正己・赤松和光・GONZO／グラヴィオンツヴァイ制作委员会©2004 河森正治・サテライト／Project AQUARION©2007 ビックウエスト/マクロスF制作委员会・MBS©2009 ビックウエスト／剧场版マクロスF制作委员会©2009 永井豪／ダイナミック企画・くろがね屋©2009 BONES／Project EUREKA MOVIE

# 主人公情报公开！

日前厂商终于公布了本作的主人公和其搭乘的机体，从目前的情报上看，本作取消了之前作品中分为“超级系”和“真实系”两名主人公的设定（喜欢选女主角开始游戏的玩家悲剧了），而主角机布拉斯塔无论从机体外表和招式都偏向真实系的设定。和之前作品一样，游戏允许玩家自定义主人公的姓名、生日和血型，根据生日和血型的不同组合，主人公将习得不同的精神指令。此外，本作无法改变主角机的名字。



**武装1**
**电磁加速式枪炮发射器 AX-55 EAGLE**

艾克西昂财团开发的最新型兵器，能依照战术需要切换弹药箱，使机体拥有更加全面的作战能力。

**武装2**
**特殊装备“剑盾”**

能产生力场抵挡敌人攻击的高性能盾牌，内含有钩锁等辅助装备，也可以当做刀刃斩击敌人。

## 对付次元兽而开发的高机动兵器
## 布拉斯达

**机体设计：**小野圣二
**全长：**18.3米／**重量：**62.6吨

艾克西昂（アクシオン）财团第13防卫研究所开发的“DM破坏者（バスター）”试作1号机，开发时的代号为NO.0。由于是为了对付未知生物“次元兽”而开发的机体，因此加入了很多最新设备，使布拉斯达不但拥有高机动性和索敌能力，而且还拥有能迅速分析在战场上所获得的数据资料的分析能力。是以不管在各种状态下都能单独对抗强大敌人，或是能够收集敌人资料并生还为目的而开发的最新机动兵器。



## 没有常识的科学家
## 朵莱雅·史克特（トライア·スコート）

**画师：**河野幸子

艾克西昂财团第13防卫研究所史克特·拉波（スコート·ラボ）的负责人，是机械工学与能源工学方面的权威，也是布拉斯达的开发者。克莱雅一直将研究放在第一位，是个为了达成目的可以牺牲一切的人。虽然有着不为世界常识所束缚的奇怪个性，但从另一方面来看也是个非常没常识的超自我主义者。和艾克西昂财团总裁卡尔洛斯（カルロス）虽然是大学时代的同学，但两人之间的关系却十分不好。朵莱雅之所以如此年轻就能担任研究所的负责人，除了一半是靠自身的实力之外，另一半则是因为被卡尔洛斯讨厌的关系。

## 无法量产的试作机！！




▲由于布拉斯达主要用于和次元兽作战并取得相关数据，因此为了保证生还率，机体性能极为优秀。

## 武器名：クラッチ·スナイパー







▶将右手的AX-55 EAGLE（电磁加速式枪炮发射器）换装成拥有远距离狙击能力的火炮后，从远处锁定敌人进行攻击。估计此招的射程非常远，如果能移动后再攻击，相信此招会十分逆天。

## 武器名：ACP ファイズ







▲利用布拉斯达的高机动性发动一气呵成的连续攻击，先用右手的AX-55 EAGLE（电磁加速式枪炮发射器）展开攻击，再从剑盾中射出钩锁抓住敌人，将敌人固定后使用AX-55 EAGLE对敌人进行连续扫射，最后急速靠近敌人，用剑盾在近距离发动大威力的斩击。如果不出意外的话本招应该是布拉斯达的最强招式。由于有续作的存在，因此在本作中后续机很可能没戏了，不知在游戏后期是否会习得更加强力的招式呢？

# 特殊能力&特殊技能

在本作中每个机体都会依照原作设定而有不同的"特殊能力"，而驾驶员同样会依照原作设定而有各种不同的"特殊技能"设定，使游戏的战略性和玩家投入度都有所提升，目前厂商只放出了《天元突破》、《六神合体》、《兽装机攻断空我》等作品的特殊能力介绍，下面就让我们来一起看看这些能力都有什么作用吧。

## 红莲的特殊能力"合体、分离"



◀西蒙驾驶的小型颜面能和卡米那驾驶的颜面合体后可以变身为全新的机体红莲，玩家可以依照局势进行自由合体和分离。

▶合体的情况下可以交换两名驾驶员的主次。

## 驾驶员交代



## 螺旋力发动




◀在合体状态下当主驾驶员气力超过 130 以上时就能发动的特殊能力，发动后机体将拥有"HP 回复(小)"的特殊能力，并会依照主驾驶员气力跟螺旋力等级来加成招式的最终伤害值。

## 六神合体



盖亚是《六神合体》中主角明神武驾驶的机体，只要当明神武的气力到达 130 以上，就能发动"六神合体"指令，发动后即使经过多少个回合都不会解除合体，是增加战斗力的一个有效手段。

## 超兽合神



当驾驶员飞鹰葵的气力到达 130 以上就能发动"超兽合神"指令，合神在 5 回合后自动解除，并且在该关卡内无法再次合神，由于合体后战斗力将大幅提升，再加上 3 名副驾驶的精神也能起到救场作用，因此在紧急关头再使用该能力吧。

## 战术指挥



战术指挥是《叛逆的鲁鲁修》中主人公 ZERO 的特殊能力，分别有"攻击指挥"、"防御指挥"及"特攻指挥"三种效果。发动后会依照技能的效果而使特定范围内的单位在一回合内产生能力变化。需要注意的是，使用该指令后会让 ZERO 的回合行动结束。

# 机师的养成

在游戏中玩家可以通过 PP 点数强化自己的机师，除了增加机师的各项数值外，PP 点数还能习得各种实用技能。PP 点数除了通过在战场杀敌获得外，本作中还能通过全新的"辅助系统"获得，下面就介绍两种机师的新能力和辅助系统。

## 连续行动



当气力在 120 以上打到敌人后，将额外获得一次行动机会，该技能在每回合内只能发动一次。该技能无论是清兵还是围殴 BOSS 都十分有用，应该是在游戏中最优先考虑习得的技能之一。

## 冲刺



当气力达到 130 以上时，移动力 +2。如果该技能的所需 PP 点数不多，一些移动力不高的超级系机体倒可以考虑学习该技能弥补先天缺陷。

## 辅助系统

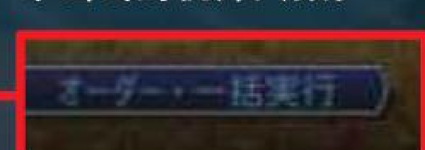
辅助系统是本作新加入的系统，该系统可以让一些无法获得玩家青睐的板凳队员也发挥余热。只要给没有出击的机师派遣任务，他们就会在玩家战斗的时候自行完成所分配的任务，并获得一些奖励。辅助系统一共有四项功能，其具体作用为：

| | |
|---|---|
| 训练 | 参加的机师可以获得 20 点 PP 值。 |
| 巡逻 | 参加的各机师的击坠数 +2，如果本作还有 ACE 机师的设定(击坠数高于 50 后能获得加成)，该功能倒可以让一些前期不强的机师适当积累击坠数。 |
| 模拟 | 参加的机师可以获得 500EXP。 |
| 资金筹措 | 估计是最受欢迎的一项功能，玩家可获得参加此任务的机师的等级综合再乘以 500 的资金，如果参加的机师等级能达到 100（即平均等级 20），也就意味着玩家每关都能额外获得 50000 的资金，虽然这点资金看起来微不足道，但积少成多下来还是十分可观的。 |

▶选择任务后会进入人物选择画面，在该画面中左边显示当前未出击机师的详细列表，右边则显示参加该任务的机师头像。




▲选择任务的画面，在左下角可以看到当前未出击的机师人数。




▲安排好参加任务的机师后，选择最下面的"实行"指令即可开始任务。

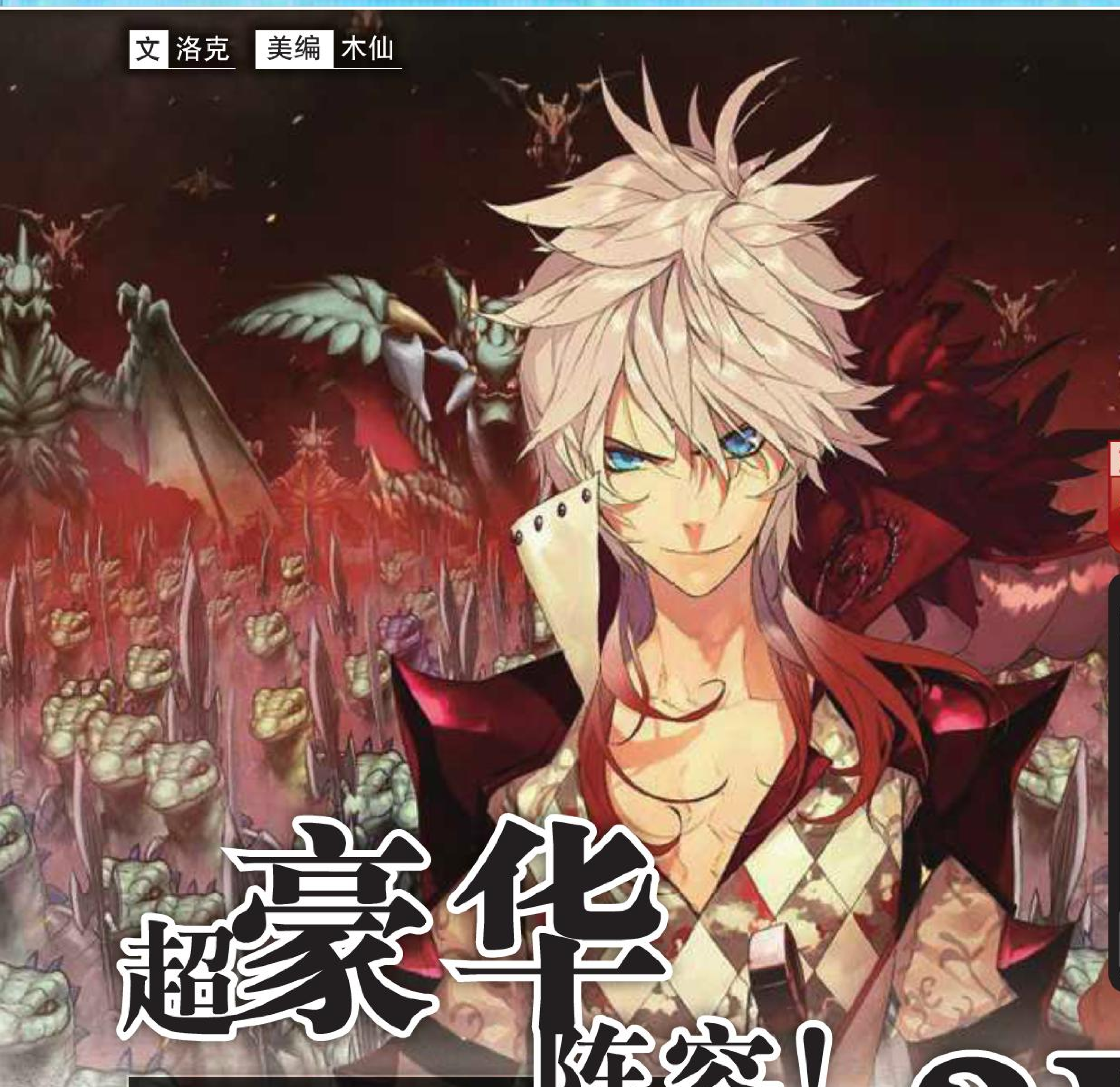






▲任务完成后就能在结算画面看到此次任务的结果。

文 洛克 美编 木仙



# アンチェインブレイズ レクス

UNCHAINBLADES REXX

| 解放之剑 | FuRyu | | 角色扮演 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | アンチェインブレイズ レクス | | 日版 |
| | 预定 2011 年 6 月 23 日 | 1 人 | 5800 日元 |
| | 对应机种为 PSP 及 3DS | | |

本作是由 FuRyu 公司推出的一款主观视点为 3D 的迷宫探索型角色扮演类游戏，游戏的制作阵容异常豪华，其中由植松伸夫（代表作"《最终幻想》系列"）负责音乐、火野峻志（代表作"《格兰蒂亚》系列"）负责剧本、赤司俊雄（代表作《银河之星 露娜》）负责演出指导。游戏分为 3DS 和 PSP 两个版本，其中 3DS 版利用主机的裸眼 3D 功能，在迷宫探险时玩家将会体验到前所未有的纵深感，使游戏的投入度更上一层楼。下面就请各位跟随洛克的脚步，一起去看看这款游戏的详细情报吧！

## 超豪华阵容！体验3D的究极探险！




## 角色介绍

游戏讲述的是一个由女神克琉蕾娅创造的只有怪物存在的世界，拥有世界最强力量的龙族王子梵古由于过分的自负而惹恼女神，被女神剥夺了所有力量成为凡人。触犯了女神的梵古必须完成女神安排的"神之试炼"后才能解除诅咒取回原来的力量，在游戏中玩家将扮演梵古带领同伴们挑战巨大的迷宫。值得一提的是，本作不仅请来众多知名画师担任游戏的人设，还邀请了小清水亚美、水树奈奈、伊藤加奈惠等声优为游戏献声。下面就让我们一起来看看，这些富有魅力的角色的详细情报吧。



### 最强的龙王 梵古（ファング）

**画师：** pako（代表作《光明力量 EXA》）
**CV：** 森田成一

因为惹怒了统治世界的女神而被夺去所有力量的年轻龙王。梵古的性格十分傲慢，即使变成凡人仍然没有一点自觉性，堪称史上最弱主角（普利尼表示压力很大）。不知这名性格怪异的主角在游戏中将如何率领自己的队伍呢？



### 九尾族的少女 妮可（ニコ）

**画师：** 洼冈俊之（代表作《偶像大师》）
**CV：** 广桥凉

拥有九条尾巴的九尾族，妮可的性格有点像假小子，虽然平时非常粘人，但有时候也会展现出女孩子温柔的一面。






© FURYU CORPORATION 2011.All Rights Reserved.

## 凤凰族的公主 媞亚娜（ティアナ）

**画师：**森泽晴行（代表作《梦幻俱乐部》）
**CV：**小清水亚美

凤凰族的正统皇女，幼时的媞亚娜在偶然间遇到龙王，龙王那超绝的实力马上吸引了媞亚娜的注意，长大后的媞亚娜为了寻找让自己变成龙的方法而外出冒险。虽然她处处透着女王的气质，却有十分严重的“控龙症”。







## 三无少女 玛丽（マリー）

**画师：**户部淑（代表作《神眷之力》）
**CV：**佐藤聪美

曼陀罗一族的少女，平时无表情也不会主动说话，是一个标准的“三无”少女。在危险的时候会发出恐怖的吼叫声，可以把周围的人全部杀死。虽然她的本性温柔善良，但并不会表现出来。




## 统治世界的女神 克琉蕾娅（クリューネア）

**画师：**荻原一至（代表作《BASTARD !! 暗黑的破坏神》）
**CV：**水树奈奈

世界的女神，会给各种生物考验，只要完成考验，女神就会为那人实现一个愿望。能够制造出奇迹，是一个无所不能的神。




## 惧怕男性的美杜莎 拉比斯（ラピス）

**画师：**水无月すう（代表作《天降之物》）
**CV：**后藤邑子

拉比斯是传说中的美杜莎一族，相传只要和她们四目相对就能将对方石化。表面上拉比斯是温和性感的大姐姐，却一直为自己的男性恐惧症而烦恼。

## 追随兄长的少女 希露比（シルビィ）

**画师：**よしづきくみち（代表作《魔法使的注意事项》）
**CV：**伊藤加奈惠

被称为死神的不死族少女，温柔善良且天资聪慧。为了寻找多年未见的哥哥而外出旅行。看上去像是个“好学生模范”，但衣装却是哥特萝莉风格。







## 巨人族的王子 海格特尔（ヘクトール）

**画师：**大冢真一郎（代表作《召唤之夜》）
**CV：**代永翼

已经成长为青年的石巨人，身为石巨人一族的正统继承人，海格特尔拥有100名婚约者，最终他不堪重负落荒而逃。性格温柔，是一个长不大的小少爷。

# 战斗系统公开!

游戏采用的是指令选择式回合制战斗系统，除了能控制剧情角色外，玩家还能通过特定的方式捕获怪物，使其成为同伴一起战斗。不知道它能不能突破迷宫探索性 RPG 固定的模式，创造出一款具有独特个性的游戏呢？

**捕获怪物** 随着游戏的不断深入，玩家会遇到被迷宫中的瘴气束缚的怪物。此时玩家可以使用“解放”系统作战，如果对被弱化的怪物使用解放，还能令这些怪物成为同伴，成为同伴的怪物在战斗中可以进行辅助和特殊攻击，也能成为保护玩家的肉盾。游戏允许玩家同时拥有 20 头怪物。







◀当怪物变弱后，就使用解放系统捕获它们吧！




▲从游戏的战斗画面上看，本作的战斗方式似乎是非常传统的回合制指令模式，不知是否会存在全新的要素？



▶迷宫中生长着茂盛的植物，不知在行进过程中会不会遭到这些植物的袭击呢？




▶在アニメイト购买后获得的卡片，由水无月すう执笔绘制。

▼在 Amazon.co.jp 购买后获得的卡片，由森泽晴行执笔绘制。






# 冒险舞台是在神制造的巨大迷宫中！

梵古一行人将要挑战统治世界的女神克琉蕾娅所派出的使者——活迷宫“泰坦”，传说只要成功到达最深层跨过“神之考验”的话就能够实现任何愿望。不过迷宫内部充满危险的瘴气，如果长时间接触这种气体，角色将会逐渐迷失内心，成为袭击冒险者的怪物。



# 豪华的预约特典

只要提前预约游戏，就能获得一张收录游戏设定资料的 DVD 和性感的角色卡片（由各店铺分开赠送）。目前官方只放出一些卡片的草图，就让我们一起来欣赏吧。




▲在 Wonder GOO 购买后获得的卡片，由森泽晴行执笔绘制。

◀被大量的水覆盖的洞窟，需要利用游泳才能前进，冒险过程中要小心隐藏在水中的危险生物。

文 九兵卫 美编 木仙






| 秋叶原之旅 | | Acquire | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| PSP | AKIBA'S TRIP | | 日版 |
| | 预定2011年4月14日 | 1人 | 5400日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：15岁以上 |

《秋叶原之旅》是一款以 OTAKU 圣地秋叶原为舞台的动作冒险游戏，也是以“《侍道》系列”闻名的 Acquire 时隔五年推出的全新原创新作。游戏不仅人设与剧本非常贴合阿宅们的口味，来自秋叶原的各种趣味要素也会让玩家沉迷不已。让我们看看本作的详细情报吧！

# 绝对领域下的秋叶原之战！

## 剧本 アサウラ　人设 tanu

《秋叶原之旅》的故事剧本由人气轻小说作家アサウラ担当，其作品《便当》（ベン・トー）曾经获得“このライトノベルがすごい！ 2011”轻小说大赏第 5 名，并已确定将改编为 TV 动画；负责本作人设的 tanu，画风同样能迎合大部分人的喜爱。



主角

主角是 18 岁的预备校学生，前往秋叶原寻找下落不明的朋友而遭遇神秘的吸血鬼。随着搜索的深入，主角也被卷入离奇的事件中，他的命运在不知不觉中发生着巨大的变化。顺带一提，主角的隐藏爱好是 Cosplay，另外还有一个在念中学的妹妹，这些在游戏中都将对故事的发展有所影响。



■除了过场剧情以外，游戏中还将插入一些动画。




■琉衣似乎对于主角抱有很大歉意。



文月琉衣

本作的女主角是一位文静柔弱的美少女，属于宅男心目中最理想的类型。琉衣平时不苟言笑，但是见到主角后却意外地能敞开心扉。两人相遇的契机，是主角在琉衣遭到吸血鬼袭击挺身相救，然而这仅仅是整起事件的开端。

## 吸血鬼“阴妖子（カゲヤシ）”



■只身前往秋叶原寻找友人的主角。



“阴妖子”是都市传说中吸血鬼一般的非人存在，原本从未有人亲眼目睹。而某天夜晚，来到秋叶原寻找有人的主角突然遭到“阴妖子”的袭击，逃命的过程中遇到了另一位遭袭的少女文月琉衣。到底吸血鬼缘何会出现在真实生活中，它们的目的又是什么？一切的答案都将在游戏中揭晓。

◀主角遭到不明人物的劫持，阴妖子的背后隐藏着更大的黑幕。

©2011 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.



# 御堂聪子

为了消灭秋叶原的阴妖子而赶到现场的和平组织——NIRO（国内情报调查机构），御堂聪子便是隶属于该组织的一员。她拥有专业的情报与知识，主要负责主角与NIRO之间的联络工作。在危急时刻，御堂聪子也是惟一能依靠的人。

## 追求策略性的战斗

在街道中与阴妖子发生战斗时，玩家需要瞄准不同的身体部位发起有效攻击，既可以通过连续技给敌人造成伤害，也能使用各种武器进行战斗。而阴妖子作为吸血鬼的一种，具有极强的身体再生能力，因此普通攻击无法彻底消灭它们，只有将其暴露在日光之下，才可以完成最终的致命一击，这也是本作的战斗系统中最特别的地方。



■主角的服装可以自由定义。



■战斗中要观察周围的地形。

## 以真实的秋叶原为舞台

本作以真实的秋叶原为舞台，众多现实中存在的店铺也将出现在游戏中。不仅建筑物被如实地还原，就连店员和路人们的服装与行动也完全是秋叶原特有的风格，进入一些店铺内甚至还能和女仆进行各种小游戏。光是这一点，相信就足以吸引很多玩家了。



■类似虎穴这些在秋叶原知名的店铺都会在游戏中登场。



■即便不去触发主线剧情，逛街有时也是一种乐趣。



■聪子的沉着与镇定也会影响其他人。

## 主题曲演唱——ClariS

为了起到更好的宣传效果，制作小组请来了时下非常火热的组合“ClariS”来演唱游戏的主题曲《Dreamin'》。这个由两名女子初中生组成的组合曾经分别演唱过TV动画《我的妹妹不可能这么可爱》、《魔法少女小圆》的OP，人气蹿升速度很快。




▲本作的预约特典CD封面。

## 游戏与现实中的秋叶原考据






# 小宫

自称“小宫”的肥宅是一位年过30的OTAKU。平时很少与人交流的他看上去非常软弱，但只要拿起相机站在自己喜爱的偶像面前，小宫就像完全变了一个人。处于对秋叶原的“爱”，事件发生后，他主动前往这里帮助寻找失踪者。



■小宫无论走到哪都会带着相机，就像是自己的武器一样。

# 新的冒险与传说从这里启程！

文 九兵卫 美编 木仙





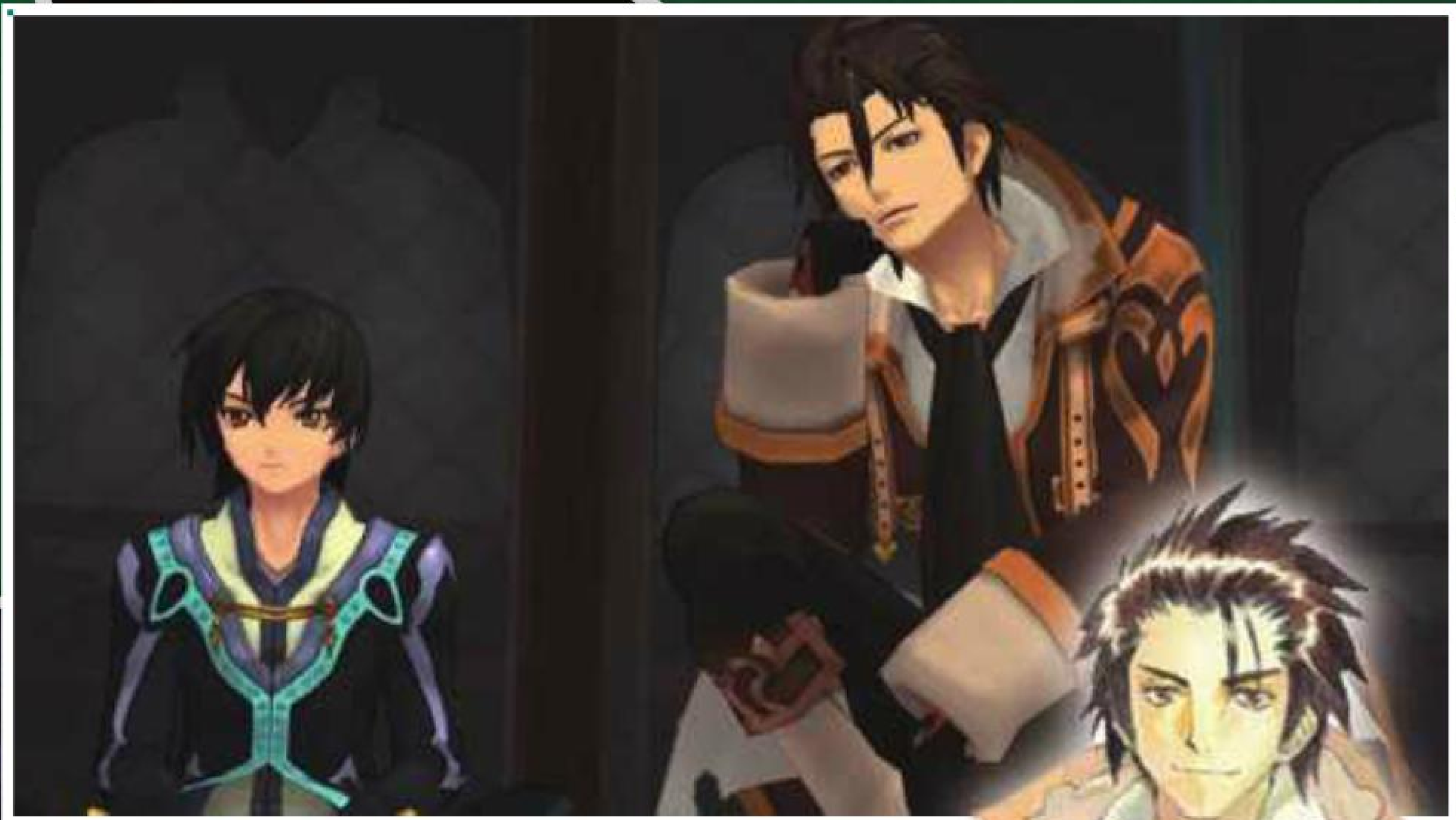
《无尽传说》创造了“《传说》系列”历史上诸多的“第一”：第一次采用双人设、第一次可选双主角路线、第一次采用接近真实的人物比例、第一次引入全新的连携战斗系统……无数的理由让我们不得不无比期待本作的早日发售，就让我们在等待中慢慢揭开游戏的面纱吧。

TALES OF XILLIA™
テイルズ オブ エクシリア

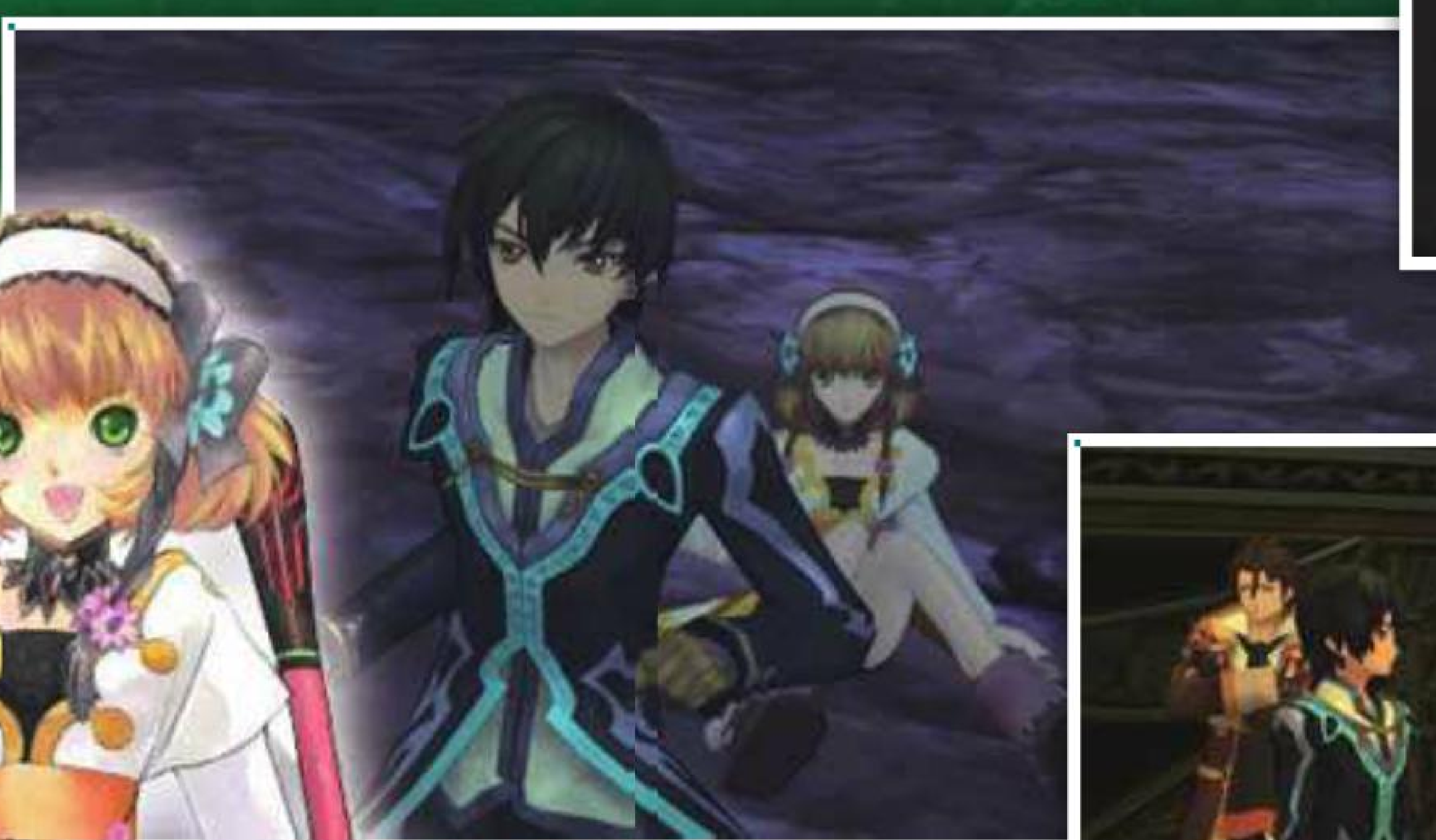
| 无尽传说 | NBGI | | 角色扮演 |
| --- | --- | --- | --- |
| PS3 | TALES OF XILLIA | | 日版 |
| | 预定2011年内 | 1人 | 售价未定 |
| | 无对应周边 | | |

## 新的相遇 回到故乡的裘德

裘德的故乡是一座远离王都的乡村小镇，名叫“鲁·伦德”。裘德的父母都是医生，经营着当地惟一的一家疗养院。在王都与米拉相遇后，裘德回到自己的故乡并在这里遇到了青梅竹马的蕾娜，这也是自从裘德前往王都伊尔仿的医院进修后，两人时隔多年再次相会。此时由于疗养院治疗某种疾病的需要，裘德在蕾娜的帮助下前往封锁的矿山中采取矿石。



▲埃尔文对于自己的故事从来不主动提及，但却对裘德的话却似乎每一句都很感兴趣。



▶矿山中遇到危险时裘德主动挺身而出保护蕾娜。



▶意外的是，蕾娜并没有就米拉的事情质问裘德。



▼和外表给人的印象不同，蕾娜在冒险中是一位相当可靠的伙伴。



### 蕾娜·罗兰德

声优：早见沙织

年龄：15 岁　身高：158cm
武器：棍　战斗类型：棍术使

蕾娜是裘德青梅竹马的玩伴，开朗乐观、不知天高地厚的性格让她给人感觉就像是个假小子。蕾娜在家族经营的宿舍做看伴娘的同时，也是裘德家的疗养院中一名见习看护士。擅长棍术的她擅长各种格斗技与运动，最喜欢的事情是和实力不分伯仲的对手决一胜负，不求输赢的结果，只在乎努力的过程。



### 埃尔文

声优：杉田智和

年龄：26 岁　身高：182cm
武器：双刃大剑、枪　战斗类型：枪剑士

埃尔文自称“自由佣兵”，习惯周游各地的他身手相当不错。虽然看上去为人坦率直白甚至有点不着边际，但埃尔文暗地里对有些事情却算计得滴水不漏。他擅长观察别人的内心，再小的算盘也总是逃不过他的眼睛。和主角裘德同行的理由据说只是为了赚钱而已，至少他自己是这么解释的。

©NBGI

# 角色特性诞生出千变万化的战斗

本作采用的协作式战斗系统被命名为“DR-LMBS”，即双重突袭 · 线性动作战斗系统。系统传统的“技”与“术”两大要素在本作中分别化身为“武身技”与“精灵术”，不仅全新引入的连携攻击让游戏的玩法变化极大，战斗中还会突出角色特性的变化，操作不同的人物可以发挥各自的特性展开攻击，使得游戏的动作性更强。下面就会大家具体介绍四名主角的角色特性。



■本作战斗部分的爽快与华丽程度将超越所有玩家的想象。

## 裘德的特性——

裘德的集中力与敏捷很高，他可以在敌人攻击时后撤步躲闪，接着瞬间绕至对方身后。成功绕至敌人背后时，敌人在一定时间内会处于防御不能的状态，此时可以自由使用连段对敌人展开有效攻击。随着等级与能力的提高，敌人的防御不能时间会变长，裘德在每场战斗中可以发动绕后攻击的次数也会增多。







▲先以后撤步躲过敌人的攻击。
▶迅速绕至敌人背后。
▼抓住破绽一口气将敌人消灭！

## 埃尔文的特性——蓄力

埃尔文的左右手分别持有枪与大剑两把武器，他的角色特性就是当玩家长按按键不松开时，可以将这两把武器合二为一并进入“蓄力状态”。该状态下发动的技能与普通状态有所不同，威力更大且附带更多有利效果。例如可以将敌人吹飞的“魔神剑”，蓄力后就可以变为由上至下斩击的“刚魔神剑”。



■系列传统的经典招式——魔神剑。



◀除了普通伤害，刚魔神剑还具有破防效果。

## 米拉的特性——魔技

米拉的特别之处在于她可以分别使用各属性不同的精灵术。在战斗中短按“术”对应的按键可以发动被称为“魔技”的特殊魔法技能，且无需咏唱时间；而若是长按同样的按键，米拉则会在咏唱结束后发动对应的精灵术。玩家不同的按键方式，在战斗中也会令发动的攻击产生相应变化。例如火属性的精灵术“火球”是一种咏唱后向着敌人发射火焰弹的魔法，而短按时则会变成近距离爆破的魔法。



▲短按时的近距离爆破攻击。



▲长按时咏唱精灵术朝向目标发射火球。

## 蕾娜的特性——活伸棍术

和裘德的特性有些类似，蕾娜在战斗中若用后撤步成功回避敌人的攻击，其手持的棍子就会发光并在一定时间内变长，这就是“活伸棍术”。该状态下棍子的攻击距离变长，可以对面前的敌人进行范围攻击，非常适合突破敌人的包围，在扫除杂兵时的效率也很高。能力与等级越高，蕾娜的活伸棍术持续时间与威力也会增长。



■活伸棍术可以将周围的敌人一扫而净。

# 华丽绝伦的连携攻击——共鸣术技



■米拉“火球”+埃尔文“虎牙破斩”=共鸣术技“红莲剑”

### 米拉与埃尔文的共鸣术技 红莲剑

战斗系统中的连携攻击可谓《无尽传说》最大的亮点之一，除了普通攻击的连携，华丽绝伦的合力技也非常引人注目，它们在游戏中被命名为——共鸣术技（リンクアーツ）。



■裘德“魔神拳”+米拉“风之戟”=共鸣技“绝风刃”

### 裘德与米拉的共鸣术技 绝风刃




作为老牌空战游戏，"皇牌空战系列"最新作《皇牌空战 突击地平线》已确定登录次世代！从已公布的影像来看，游戏保持了系列一贯的高模拟空战感觉。制作人的访谈中我们可以得知这次游戏的内容会大幅进化，新系统的"Close range Assault"的加入无非让游戏时的震撼度大增，破坏敌机的真实感更强。游戏的操作也会发生较大的变化，可以看出本作力图创新的决心。

文 实习编辑 ZHR 美编 木仙

| 多机种 | 皇牌空战 突击地平线 | NBGI | 模拟驾驶 |
|---|---|---|---|
| | ACE COMBAT ASSAULT HORIZON | | 日版 |
| | 发售日未定 | 1人 | 售价未定 |
| | 对应机种为PS3及X360 | | 对应玩家年龄：未定 |

## 108小队人物介绍




美国陆军大尉，现任蜘蛛直升机部队队长，受部下们的敬仰，对部下来说是像父亲一般的存在。

本作的主人公，美国空军中佐，隶属于战狼部队一号小队。实战经验丰富，沉着冷静，受部下的信赖。虽然平时是个沉没寡言的军人，但在强敌面前绝不认输。

美国空军少佐，女性轰炸机飞行员。好胜心强，不服输的性格使其在能力上要高出许多男性。

美国空军大尉，隶属于战狼部队二号小队。主人公 William Bishop 的挚友，常支持 William 战斗。操纵技术一流，还是个教官。平时爱说笑，在驾驶时可以看见他冷静的一面。



©2010 NAMCO BANDAI Games Inc. ©GeoEye/JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION ©DigitalGlobe,Inc., All Rights Reserved.


■驾驶战斗机在大楼间穿越。


■敌机坠毁的效果充满魄力。


■游戏拥有大量战火纷飞的场面。

## CRA系统详解



Close-range Assault（以下简称 CRA）系统的加入让玩家在游戏过程中有了全新的体验。在激烈的空战中从敌机背后将其击破的画面大快人心。游戏降低了门槛，即使是第一次接触本系列的玩家也可以通过 CRA 系统很快的融入到游戏当中。

在战斗中，使用以往远距离的导弹无法击中敌人的情况下，可以从后方便可以发动 CRA 系统。CRA 状态中，HUD 负责捕捉，之后会有大范围的机关炮对敌机进行扫射。持续的火力会让敌机行动迟缓，从而增加导弹的追踪效果。



CRA 状态下将敌人锁定在中心，其杀伤力也会不断增高，看到敌机飞舞的碎片，相信各位飞行员一定会得到前所未有的快感。

当然敌机也可以发动 CRA，在被追赶的过程中一定是非常刺激的。玩家在合适的位置输入 QTE 便可华丽的绕到敌人后面从而瞬间逆转形式。

## 故事背景

2015 年，一场名为“取回非洲”的暴乱，在非洲的反政府运动中暴发。当地政府和联合国联合起来，而 NATO 加盟国也决定派遣连合军来消灭威胁沿岸地区的反政府军和海盗组织，在非洲各地开展作战。在作战过程中敌方不仅装备精良，还可以合理利用地势，使得战斗越发困难。要做好长期战斗的准备。



美国空军 William Bishop 中佐以及其好友 Joe"Guts"Gutierrez 空军队长共同率领其战狼部队参战。在 108 小队中包括直升机部队，以及轰炸机部队。受法国将军总指挥，援军中还包括俄罗斯队伍。

某日，直升机部队在一次讨伐作战中，由于遇到爆炸后的余波而坠落。生存的士兵因为被火重度烧伤，而接受治疗。基地内部则传出了“反政府军开发了新型炸弹”的流言。战场的火焰除了在非洲北部，也已经蔓延到了全世界。


■场景中的爆炸效果同样出色。


■驾驶轰炸机轰炸充满了乐趣。



# 日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

**2011 年 2 月 28 日～2011 年 3 月 6 日**

## 1 NEW 异说 012 最终幻想 PSP

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

■ Square Enix ■ 2011 年 3 月 3 日发售■动作■ 5800 日元



游戏的最大卖点便是收录了《最终幻想》中的众多人气角色展开梦幻对决。假如你没有玩过前作，那么在故事模式中收录了前作所有内容的本作可千万不要错过了。游戏中追加的人气角色、专属音乐、各种经典场面以及华丽的必杀技都足以让《最终幻想》的粉丝们为之疯狂。

本周：286 117 套　累计：286 117 套

## 2 NEW 侍道 4 PS3

侍道 4

■ Spike ■ 2011 年 3 月 3 日发售■动作■ 7400 日元



本作的故事发生在幕府末期的“黑船来航”事件后的港口城市阿弥浜，玩家可以自由地触发幕府、攘夷志士和外国三大势力的事件进入不同的结局。游戏新增了武器“洋枪”，玩家可以体验热兵器杀人的快感。本作中玩家还可以创建属于自己的道场，招收弟子，将“我流”发扬光大。

本周：70 380 套　累计：70 380 套

## 3 上周 3 位 莱顿教授与奇迹之假面 3DS

レイトン教授と奇迹の假面

■ Level-5 ■ 2011 年 2 月 26 日发售■文字冒险■ 5980 日元




本作的故事围绕着能帮忙实现任何愿望的“奇迹之假面”展开，讲述莱顿教授和黑暗道化师之间的智力较量。将平台改为机能更强的 3DS 后，游戏质量得到全面的强化与提升。借助 3DS 的裸眼 3D 功能，玩家可以在 3D 视角下进行解谜，使游戏的投入感大幅度提升。

本周：59 138 套　累计：178 729 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ↓ 4 | SD 高达 G 世纪 世界<br>SD ガンダム G ジェネレ-ション ワ-ルド | ■ 2011 年 2 月 24 日发售<br>■ NBGI ■策略 | ◆本周 45989 套<br>◆累计 238970 套 | PSP |
| → 5 | 任天狗 + 猫<br>nintendogs+cats | ■ 2011 年 2 月 26 日发售<br>■ Nintendo ■模拟育成 | ◆本周 44699 套<br>◆累计 108912 套 | 3DS |
| ↓ 6 | 梦幻之星 携带版 2 无限<br>ファンタシ-スタ-ポ-タブル 2 インフィニティ | ■ 2011 年 2 月 24 日发售<br>■ SEGA ■角色扮演 | ◆本周 42302 套<br>◆累计 248956 套 | PSP |
| NEW 7 | 数码宝贝 超合体大战<br>デジモンスト-リ-超クロスウォ-ズ | ■ 2011 年 3 月 3 日发售<br>■ NBGI ■角色扮演 | ◆本周 35752 套<br>◆累计 35752 套 | NDS |
| ↓ 8 | 战国无双 编年史<br>战国无双 Chronicle | ■ 2011 年 2 月 26 日发售<br>■ Koei Tecmo ■动作 | ◆本周 30112 套<br>◆累计 79439 套 | 3DS |
| ↓ 9 | 怪物猎人 携带版 3rd<br>モンスタ-ハンタ-ポ-タブル 3rd | ■ 2010 年 12 月 1 日发售<br>■ Capcom ■动作 | ◆本周 26210 套<br>◆累计 4370720 套 | PSP |
| NEW 10 | 驭星者 银河美少年传说<br>STAR DRIVER 輝きのタクト 银河美少年传说 | ■ 2011 年 3 月 3 日发售<br>■ NBGI ■文字冒险 | ◆本周 21353 套<br>◆累计 21353 套 | PSP |

近期 PSP 平台大作不断，继上周的《梦幻之星 携带版 2 无限》后，《异说 012 最终幻想》也以 28.6 万套的成绩夺得本周冠军，当然这和“《最终幻想》系列”长期积累下来的巨大人气不无关系。硬件方面，由于任氏新掌机 3DS 的登场，NDSLL 和 NDSi 的销量都有明显下滑，虽然 3DS 的大部分游戏都还未公布发售日，但将目光投向机能更强，功能更具创意的 3DS 上也是喜欢任氏游戏玩家的惟一选择。

# 美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

**2011 年 2 月 27 日～2011 年 3 月 5 日**

## 1 杀戮地带 3 PS3




Killzone 3

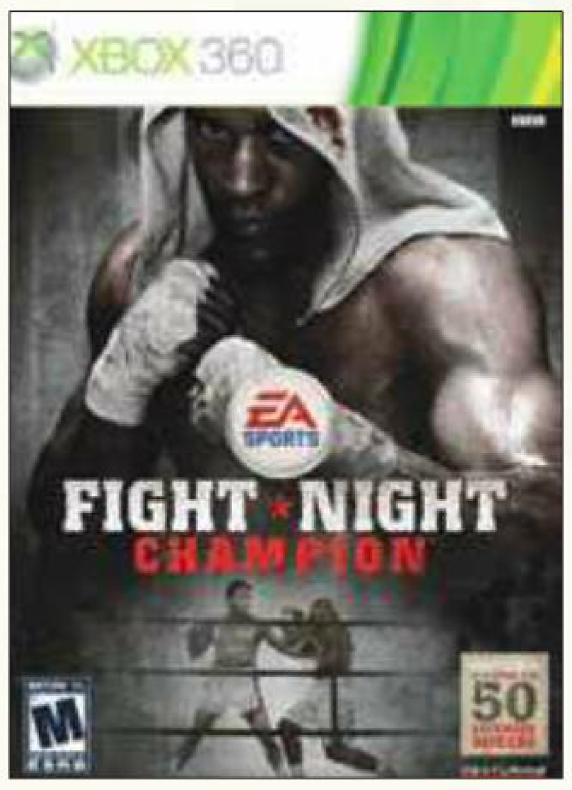
■ SCE ■ 2011 年 2 月 22 日发售■主视角射击■上周排位：1

游戏剧情紧跟上一作，海尔刚与 ISA 的战争仍在继续。我们要做的就是冲到硬派的战场上，来一场真正的杀戮。在火爆的单机模式之后，游戏的多人模式依然不乏亮点，更加平衡的设定，以及更丰富的玩法使玩家不知不觉就投入大量时间。喜欢 FPS 的玩家没有理由错过本作。

本周：120 962 套　累计：432 258 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 跳舞吧 2<br>Just Dance 2 | ■ Ubisoft ■ 2010 年 10 月 12 日发售<br>■音乐■上周排位：3 | ◆本周 101345 套<br>◆累计 4138140 套 | Wii |

## 3 拳击之夜 冠军 X360



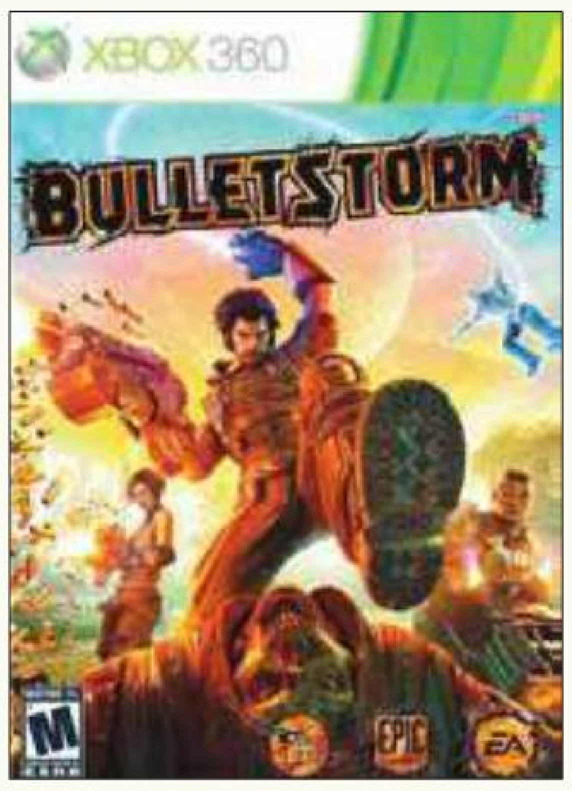

Fight Night Champion

■ EA Sports ■ 2011 年 3 月 1 日发售■体育■上周排位：－

本作和系列之前作品一样，以“世纪之战”作为故事背景为玩家带来一场激烈的拳王争霸战。而本作新增的冠军模式更是用电影般的叙事手法与令人高潮迭起的故事剧情吸引玩家，在游戏中玩家将扮演一名拳击新秀，和主人公一起体验波澜起伏的故事，冲破层层困难最终取得大赛冠军。

本周：98 226 套　累计：98 226 套

## 4 子弹风暴 X360




Bulletstorm

■ EA ■ 2011 年 2 月 22 日发售■主视角射击■上周排位：2

和传统射击类游戏不同，游戏并不鼓励玩家用子弹杀敌，在游戏中玩家必须借助各种技巧和场景来虐杀敌人才能取得更高的分数。游戏的另一大亮点是 X360 史诗版附送了《战争机器 3》的多人测试资格，为游戏销量立下汗马功劳，至于是不是买椟还珠，只有玩家自己心里明白了。

本周：86 629 套　累计：345 839 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 使命召唤 黑暗行动<br>Call of Duty: Black Ops | ■ Activision Blizzard ■ 2010 年 11 月 9 日发售<br>■主视角射击■上周排位：4 | ◆本周 82841 套<br>◆累计 8459712 套 | X360 |
| 6 | Wii Sports 运动胜地<br>Wii Sports Resort | ■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售<br>■体育■上周排位：5 | ◆本周 75007 套<br>◆累计 12703371 套 | Wii |
| 7 | 拳击之夜 冠军<br>Fight Night Champion | ■ EA Sports ■ 2011 年 3 月 1 日发售<br>■体育■上周排位：－ | ◆本周 74294 套<br>◆累计 74294 套 | PS3 |
| 8 | 使命召唤 黑暗行动<br>Call of Duty: Black Ops | ■ Activision Blizzard ■ 2010 年 11 月 9 日发售<br>■主视角射击■上周排位：6 | ◆本周 57432 套<br>◆累计 5219484 套 | PS3 |
| 9 | 迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验<br>Michael Jackson: The Experience | ■ Ubisoft ■ 2010 年 11 月 23 日发售<br>■音乐■上周排位：8 | ◆本周 45993 套<br>◆累计 1441913 套 | Wii |
| 10 | 光环 致远星<br>Halo: Reach | ■ Microsoft ■ 2010 年 9 月 14 日发售<br>■主视角射击■上周排位：15 | ◆本周 44157 套<br>◆累计 6013482 套 | X360 |

进入春季后美国市场规模开始逐渐缩小，不仅一周内的硬件总销量开始出现下滑趋势，就连不少符合本土玩家口味的大作销量也不尽人意。其中 SONY 第一方大作《杀戮地带 3》虽然自发售以来一直占据排行榜第一名的宝座，但其总销量 43.2 万套的成绩比起《光环》、《使命召唤》等 FPS 大牌还略显不足。不过本作的网战模式十分精彩，不同职业之间的搭配能使战术产生极大变化，相信会长卖一段时间。

# 新作打榜

①任天堂的新掌机 3DS 首周销量为 37.4 万台，和前辈 NDS 首周 46.9 万台的成绩相比还有所差距。根据调查，由于每个人对 3D 的适应力都各有不同，大部分玩家对主打的裸眼 3D 功能还保持着观望态度，如果近期没有什么大作公布，估计在短时间内销量很难有爆发性增长。

②受地震影响，《绝体绝命都市 4》、《如龙 终焉》等作品也取消发售，在接下来的一段时间里日本市场必然会出现一定规模的萎缩，至于详情各位可以关注本期的相关新闻和下期的《排行榜》。

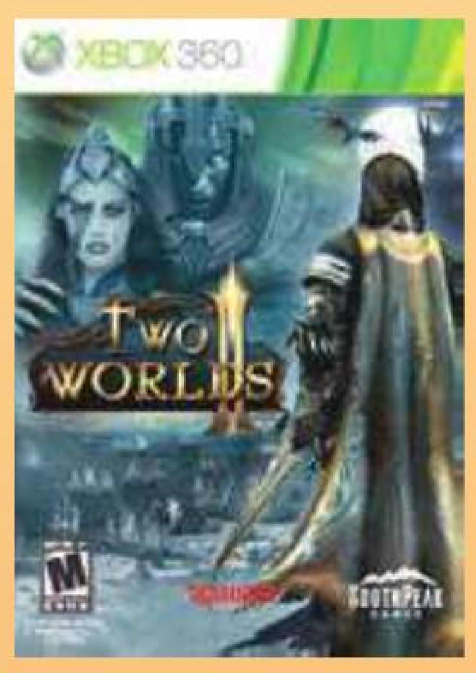
**日本新作一览**




| 排名 | 机种 | 游戏名称 | 发售时间 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|
| 2011 年 2 月 21 日～2011 年 2 月 27 日 | | | | |
| 11 | PS3 | 符文工厂 海洋 | 2011.2.24 | 29 515 套 |
| 12 | Wii | SD 高达 G 世纪 世界 | 2011.2.24 | 28 701 套 |
| 13 | PS3 | 杀戮地带 3 | 2011.2.24 | 28 409 套 |
| 14 | PSP | 遥远的时空中 5 | 2011.2.24 | 26 457 套 |
| 15 | 3DS | 胜利 11 人 3D | 2011.2.26 | 26 116 套 |
| 2011 年 2 月 28 日～2011 年 3 月 6 日 | | | | |
| 11 | 3DS | 超级街头霸王Ⅳ 3D 版 | 2011.2.26 | 58 310 套 |
| 12 | 3DS | 山脊赛车 3D | 2011.2.26 | 52 071 套 |
| 14 | PS3 | 魔界战记 4 | 2011.2.24 | 91 256 套 |
| 18 | PS3 | 凯瑟琳 | 2011.2.17 | 170 467 套 |
| 22 | 3DS | 超级猴球 3D | 2011.3.3 | 6 154 套 |

本作是“《符文工厂》系列”的第 4 作，游戏不仅继承了《牧场物语》的优点，还在其基础上强化了战斗和调和系统，使游戏更加耐玩。花泽香菜、井上喜久子等人气声优的加盟也让本作受到大量声优控的关注，如果你喜欢《牧场物语》，那么本作绝对不容错过。

**美国新作一览**




| 排名 | 机种 | 游戏名称 | 发售时间 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|
| 2011 年 2 月 20 日～2011 年 2 月 26 日 | | | | |
| 11 | X360 | 死亡空间 2 | 2011.1.25 | 506 491 套 |
| 13 | Wii | 马里奥 运动合辑 | 2011.2.7 | 142 611 套 |
| 16 | PS3 | 子弹风暴 | 2011.2.22 | 38 803 套 |
| 27 | X360 | 双重世界 2 | 2011.1.25 | 193 776 套 |
| 29 | PS3 | 小小大星球 2 | 2011.1.18 | 537 921 套 |
| 2011 年 2 月 27 日～2011 年 3 月 5 日 | | | | |
| 13 | Wii | Wii Fit Plus | 2009.10.4 | 8 270 929 套 |
| 14 | X360 | NBA 2K11 | 2010.10.5 | 1 356 534 套 |
| 17 | PS3 | 荒野大救赎 | 2010.5.18 | 1 684 908 套 |
| 19 | PS3 | 漫画英雄对 Capcom 3 | 2011.2.15 | 348 502 套 |
| 36 | NDS | 勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地 | 2011.2.14 | 78 537 套 |

在 2007 年发售的前作可以说是向《上古卷轴Ⅳ》致敬的一款作品，无论是游戏的画风、场景、人设以及游戏方式都可以明显看出后者的影子。本作的剧情紧接前作，讲述英雄和龙之女王一起打倒新生的暗黑势力，拯救自己妹妹的故事，游戏在前作的基础上强化了画面和打斗要素，喜欢美式 RPG 的玩家不要错过。

# 2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 2 月 21 日～2 月 27 日 | 2 月 28 日～3 月 6 日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3DS | 584 387 台 | 374 764 台 | 209 623 台 |
| 2 | PSP | 482 037 台 | 47 955 台 | 76 246 台 |
| 3 | PS3 | 267 169 台 | 23 654 台 | 25 918 台 |
| 4 | Wii | 177 867 台 | 12 159 台 | 11 654 台 |
| 5 | NDSi LL | 136 890 台 | 9 093 台 | 8 951 台 |
| 6 | NDSi | 113 294 台 | 7 802 台 | 7 388 台 |
| 7 | X360 | 24 648 台 | 3 366 台 | 2 353 台 |
| 8 | PS2 | 16 898 台 | 1 773 台 | 1 750 台 |
| 9 | NDSL | 13 505 台 | 663 台 | 757 台 |
| 10 | PSPgo | 10 660 台 | 1 076 台 | 1 080 台 |

# 美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

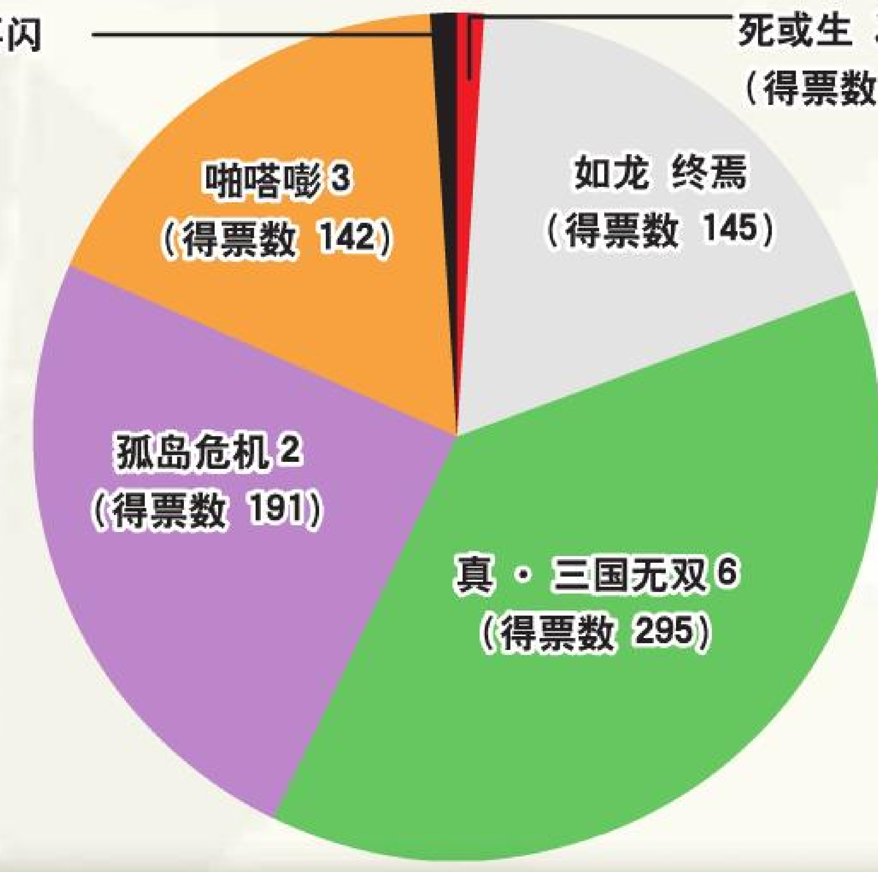
| 名次 | 机种 | 总销量 | 2 月 20 日～2 月 26 日 | 2 月 27 日～3 月 5 日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PS2 | 55 606 839 台 | 51 814 台 | 41 555 台 |
| 2 | NDS | 54 787 929 台 | 137 464 台 | 105 315 台 |
| 3 | Wii | 40 893 361 台 | 129 238 台 | 105 388 台 |
| 4 | X360 | 30 792 467 台 | 155 889 台 | 123 929 台 |
| 5 | PSP | 21 776 637 台 | 45 077 台 | 56 163 台 |
| 6 | PS3 | 19 065 324 台 | 141 209 台 | 95 580 台 |

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

# @读者期待榜@

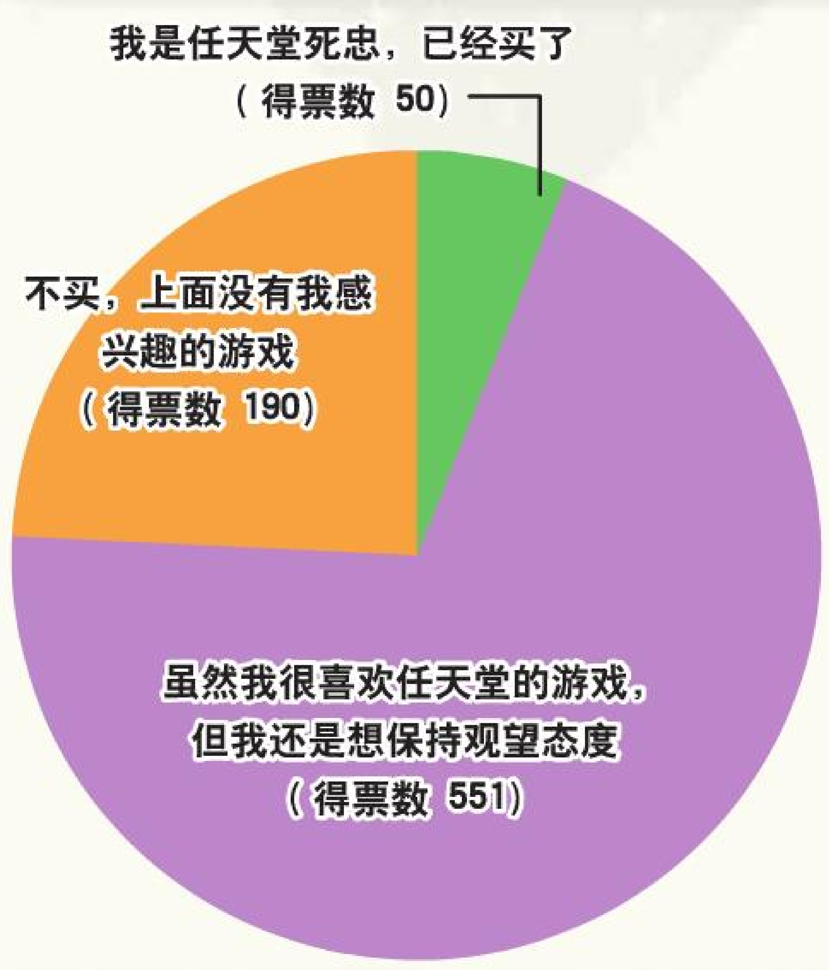
3DS 发售后，不少任天堂死忠都在第一时间内入手主机，各大论坛的相关讨论区也陆续出现各种晒机自爆贴。不过国内大部分玩家目前还处于观望状态，其中一部分原因是 3D 功能目前尚不成熟，加上缺乏足够份量的软件坐镇；另一方面则是中国市场的国情所致，从 GBA 时代过来的老玩家都在等待破解消息，一旦市面上出现能完美运行 3DS 游戏的烧录卡，到时候国内的 3DS 市场势必又会是另一番局面，本期的“读者期待榜”就针对 3DS 的购买问题展开问卷调查，也能让大家了解一部分国内玩家对 3DS 的态度。顺便说一下，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加 271 期投票的读者将有机会参加 272 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”）。

## 271 期排行榜最期待游戏调查




进入春季后，日本和美国市场也逐渐进入游戏淡季，因此从本期开始期待榜中的游戏数量会有所减少，但相对会增加其他问题，还望参加投票的朋友积极配合如实填写，下面就让我们一起来看看本期各游戏的具体表现吧！

## 本期特殊投票：你是否打算购买 3DS？




## 读者评论

**浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪**

飞死超人：动漫改编游戏必出渣作烂作似乎已成为玩家共识，但是在这个斗转星移的时代动漫改编游戏精品辈出，我们有理由相信本作能带给我们当初的感动！

**如龙 终焉**

奈特罗德：《如龙》今年的转型让人十分期待，以前的《如龙》可玩性就很高。如今优秀的剧情再加上僵尸元素的乱入，让人浮想联翩。

摇光：是系列的全新开始，还是在丧尸风潮下的牺牲品？让我们一同来见证吧！

**真・三国无双 6**

白金右脚：很期待光荣酝酿这么久的系列新作，而且是系列十周年纪念作品，虽然之前出现过众多《无双》作品，但还是对鼻祖《真・三国无双》感情最深，希望本作能打一场漂亮的翻身仗！

Fantasy：“《无双》系列”陪伴我走过了小学和初中，无论它是否好玩，在我心中它永远是记忆中的那个《无双》。

**孤岛危机 2**

琴恩：本作乍看之下是一款普通的 FPS 游戏，但从预告片和试玩影像里看见了很多新鲜要素，画面也是顶级，着实吸引人。可惜对于 PC 而言配置要求实在太高，这次终于能在家用机平台享受到视觉盛宴。

m1a2sep2：“显卡危机”再临，考验各位电脑配置的时候又到了。好羡慕有主机的人啊，不用为跑不起来而发愁。

**啪嗒嘭 3**

闪光的希罗：期待那些熟悉的小黑豆们用熟悉旋律演奏出新的传奇。

shana：如此一款强调心、眼、耳、手、脑相互配合的好游戏，怎么能不期待？

**死或生 次元**

WSDALIAN：考虑为本作入手 3DS，当年就是为玩《死或生 4》买的 X360！

※以上读者将有机会参加 272 期的幸运读者抽奖，为了公平起见，每款游戏所抽取的人数各不相同，评论数越多的游戏抽取的评论也越多。

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW
# 黄金眼



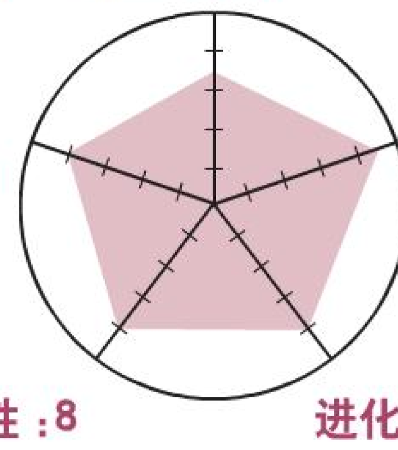
## 真·三国无双 6



**PS3**
■真·三国无双6
■Koei Tecmo
■动作
■2011年3月10日
■日版

总分 26

热血推荐







武器更换系统很大胆，部分武器设计很有新意，但武器种类过少，连刀和剑都能共通。高难度没有相应的回报，设计可谓失败。故事模式是历来最高，各势力结局都很令人感动，是加分点。但故事模式不能双打，也没有自由模式，令人不解。好玩是无庸置疑的，但能改进的地方太多。

拿到游戏之后，画面没有给人带来眼前一亮的感觉，而且帧数问题十分突出。自由切换武器系统颇具新意，看着武将们拿着其他人的兵器颇具搞笑意味，就是种类少了点儿。编年史模式没有想象中的耐玩，各武将列传的份量远远不合格。武器采用购买的方式来获得很大胆也很无趣，在隐藏要素设置上本作做得并不好。

作为无双量产中的重头戏，本作表现还是可圈可点的。抛开掉帧不谈，首先画面和流畅性的进步值得肯定。游戏这次的武器系统其实比较讨巧，玩家在头次使用的时候经常感到新鲜感十足，不容易厌烦。可惜也正是这个系统导致游戏中的角色之间区别甚微，武将少了个性导致游戏到了后期很难再找回新鲜感。

## 异说 012 最终幻想



**PSP**
■DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY
■Square Enix
■动作角色扮演
■2011年3月3日
■日版

总分 24

热血推荐







对于在前作身上投入了数百小时的玩家来说，《异说 012 最终幻想》充其量只能算是前作的资料片。尽管增加了数位新角色，并且系统也进行了一定程度的进化，但并不存在令玩家眼前一亮的设定。可以继承前作的存档看似是最为体贴玩家的设定，实则道具无法继承，这点足以令粉丝崩溃。

本作堪称是“《最终幻想》系列”粉丝们的终极盛宴，众多可使用的人气角色会消耗掉玩家大量时间。战斗一如既往的爽快华丽，全新的“协助系统”是一柄双刃剑，比较考验玩家的应战能力。可惜故事模式太短，让人感觉不太过瘾。前作中已经登场过的角色在本作中存在感薄弱，算是个小败笔吧。

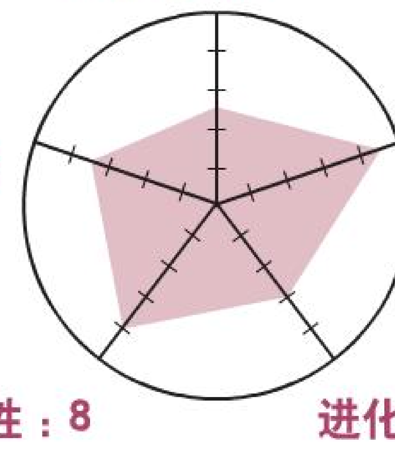
鉴于前作被诸多玩家针对游戏的战斗系统及平衡性作出的抱怨，制作组在本作中对战斗系统以及角色的招式性能作出了调整，力求让系统变得更严谨，比如前作中通过空中回避后重置跳跃次数以形成无限跳跃的这一设定便被废除，而诸如防御落空后的硬直时间加长等等细致的变动更是数不胜数。

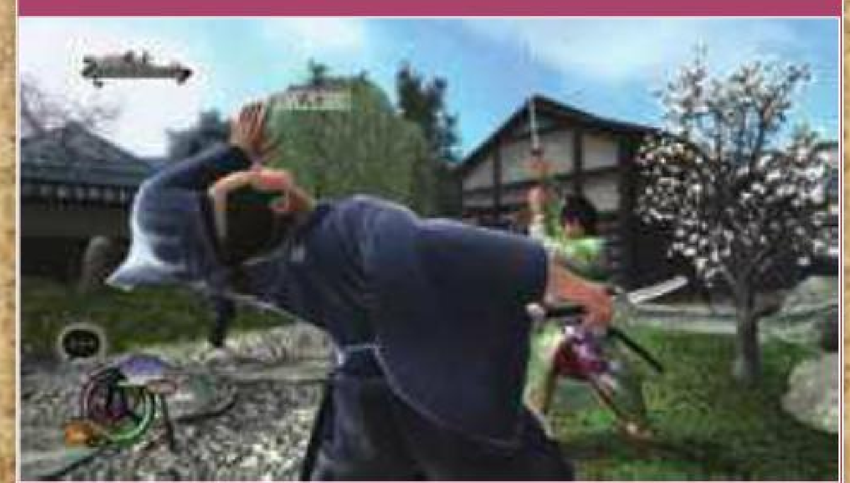
## 侍道 4



**PS3**
■侍道4
■Spike
■动作
■2011年3月3日
■日版

总分 23



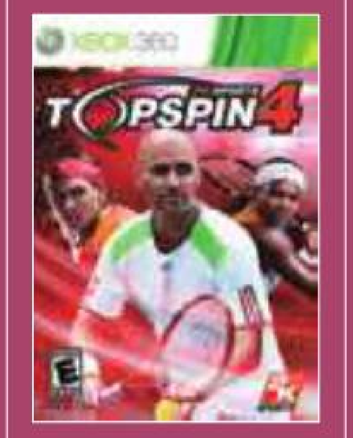
“《侍道》系列”一向以高自由度著称，本作也不例外。战斗流派的选择、刀具的收集、分支剧情的触发等等，玩家作为一个剑客可以在游戏中自由选择不同的玩法，通关的方式也并不惟一。由于制作成本的限制，本作画面的进化并不算大。好在系统增加了不少人性化的细节设定。

技术力依然是本作的一大痛。画面差、读盘慢，特别是人多的时候战斗会卡得人受不了。部分场景完全没音效，人物表情僵硬，台词不对口型。不过游戏内容和过去一样有趣，全结局、全武器就可以玩上很久。新加的夜袭比较有趣，虽然限于硬件厂商的规定而不能表现得更过激，但一定会受到部分玩家的喜爱。

游戏有做出幕末的感觉，但历史改得面目全非。画面可以用惨不忍睹来形容，绝对是扣分点。对战系统经过改良，玩起来更加刺激，但人一多就会掉帧。多分支的传统得到了保留，不过结局要更多一点就好了。拷问三姐妹和夜袭的加入对男性玩家来说是福利，不过画质低劣的过场似乎和 PS2 时代没区别。



## 上旋高手 4

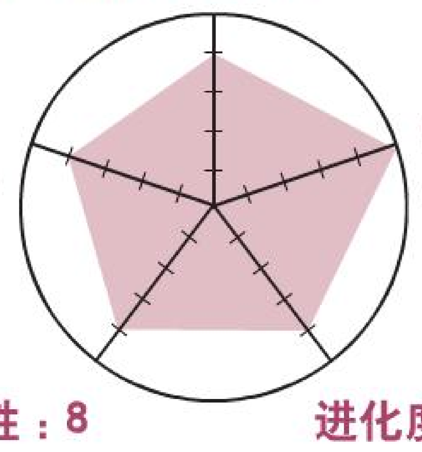



PS3/X360

■TOP SPIN 4
■2K Sports
■体育
■2011年3月15日
■美版

总分 24

热血推荐






画面首先就有明显变化，然后是人物小动作更加丰富，也更加逼真。光是只看球员在球场上的动作，你就能把他们一一识别出来。打起来的感觉更加真实，连折返跑时的摩擦声都和真实比赛一样。挥拍时的提示很有用，好好研究一下PERFECT的时机吧。游戏的乐趣只能意会、不能言表！

画面较前作的干净，而游戏中的人物相貌却一如既往的与现实中的选手们有一定的出入，球员们的小动作倒是刻画的比较到位。游戏的系统设定得较为核心向，没玩过本系列的玩家需要花费一些时间去熟悉游戏中的各项操作，除此之外回球时的走位与接球时机也让首次接触该系列的玩家叫苦不迭。

本作继承和发扬了系列的优秀手感，不管是球场刻画，还是各种声效，都达到了同类游戏的最高水平，不愧为当今第一拟真网球游戏！虽然人物的面部刻画不算精美，但是球员在球场的每一个动作都真实可信。乐趣横生的生涯模式依然是时间杀手，但美中不足的是读盘时间依旧漫长。

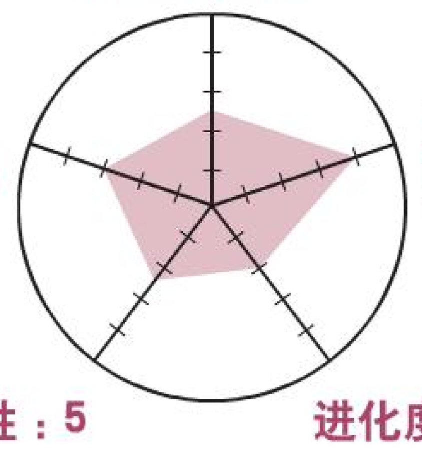
## 妖精之尾 携带工会 2



PSP

■妖精之尾 携带工会2
■Konami
■动作
■2011年3月10日
■日版

总分 19






游戏的故事模式和原作动漫一样采用任务的形式发展剧情，这种方式能让原作玩家很快融入游戏，但任务的重复性较高，容易让玩家产生厌倦感。游戏的战斗方式类似《怪物猎人》，玩家可以选择3名原作角色组成小队共同讨伐敌人。可惜游戏的画面粗糙，导致原作中华丽的魔法无法展现出来。

原作作为一部受到诸多好评的人气动漫，自然免不了通过游戏化来吸引FANS。游戏的声优阵容采用动画的原班人马无疑对FANS有极高吸引力。游戏对原作的还原度较高，无论是角色还是魔法都丝毫没有违和感。只可惜本作存在受伤没有无敌时间这一设定，过高的难度很难让玩家坚持下来。

游戏对原作还原度较高，最吸引人的莫过于使用魔法战斗。游戏的进行方式和原作一样，任务制发展剧情，体贴的教学让新玩家也能快速上手，丰富的魔法服装卡片等收集要素也能满足任何一个有收集癖的玩家。但贴图粗糙，关卡重复度高也是本作弊病所在，算是一款纯FANS向作品。

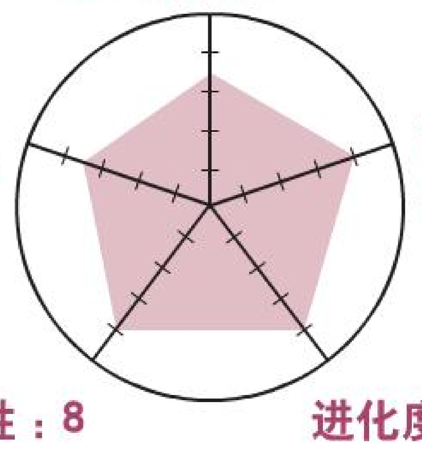
## 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪



PSP

■るろうに剑心 明治剑客浪漫谭 再闪
■NBGI
■格斗
■2011年3月10日
■日版

总分 21






15周年诚意之作的素质毋庸置疑，作为格斗游戏来说，其打击感非常不错。而且在忠于原作的基础上加入了原创剧情，能够使用的人物相较前作来说可谓有了质的飞跃。新系统"神速之刻"的加入使得对战时更考验战术，每个人物的必杀特写镜头也是原汁原味，作为一款FANS向游戏，本作确实没有辱没《浪客剑心》。

就以一款动漫改编作品来说，本作的手感能算上乘，人物动作流畅，对连击的判定并不苛刻，招式间的衔接也很自然。在"神速之刻"中加入了"神速飞跃"来协助玩家对浮空的对手进行追击的设定十分爽快。不过将上键改成特殊动作键，用X来跳跃的设定多少让习惯格斗游戏的玩家有点不适应。

全明星阵容登场，喜爱原著的人会一个一个发现自己儿时的偶像，亲手操控比古清十郎等人会让人无比兴奋。原著中知名角色的必杀技都被还原，单单是角色魅力就能吸引人玩5、6个小时。水墨风格的画面巧妙地掩饰了机能不足。本作的格斗手感和平衡性差强人意，引入了类似"子弹时间"的系统非常爽快。

## 绿色兵团 前爱国者

XBLA/PSN

■2011年3月30日
■800点MSP/$9.99
■Rush' N Attack：Ex-Patriot ■动作
■Konami

推荐度 7.0 / 10



当年FC老四强之一《绿色兵团》的重制版，相信警报响起时一定会让老玩家热泪盈眶吧。新生的《绿色兵团》画面采用虚幻引擎3制作。游戏与时俱进地将主要风格改成了潜入，地图让人想起2D的《恶魔城》。游戏虽只有3大关但每关长度令人满意。游玩时基本没有BGM算是个败笔。

## 火炬之光

XBLA

■2011年3月9日
■1200点MSP
■Torchlight ■动作角色扮演
■Microsoft

推荐度 9.0 / 10



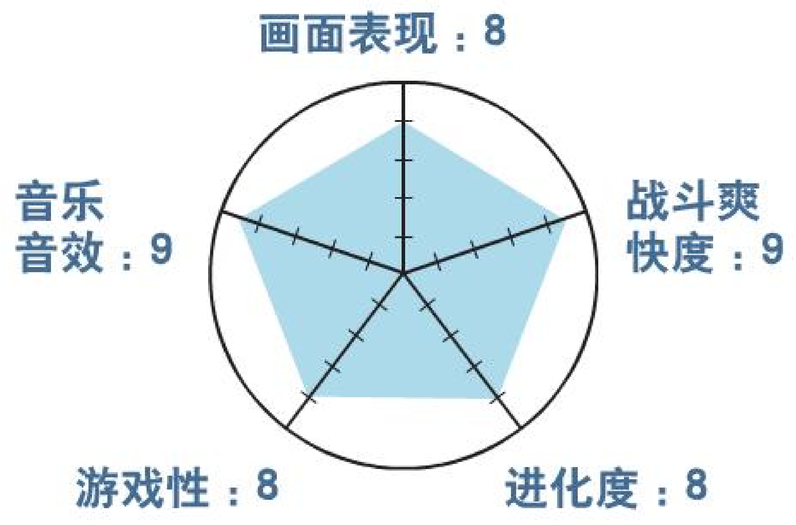
出生伊始引起巨大反响的小品级黑马，号称"小暗黑3"的本作拥有极为出色的素质。这次移植360诚意十足，根据家用机手柄大幅改变了UI设计，让家用机玩家轻松上手。本作麻雀虽小五脏俱全，拥有美式RPG的精华元素，而且画面看上去唯美舒服，一旦上手极易沉迷。不过PC版地图单一的问题依然存在。

# 龙之世纪 II

文：实习编辑无名

PS3/X360

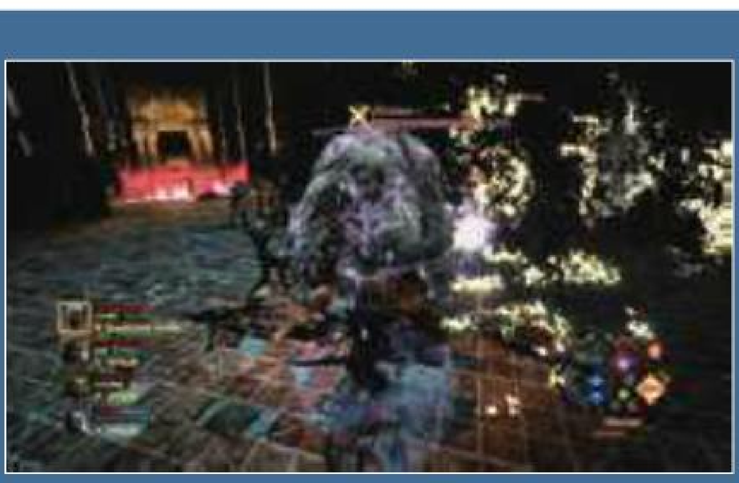
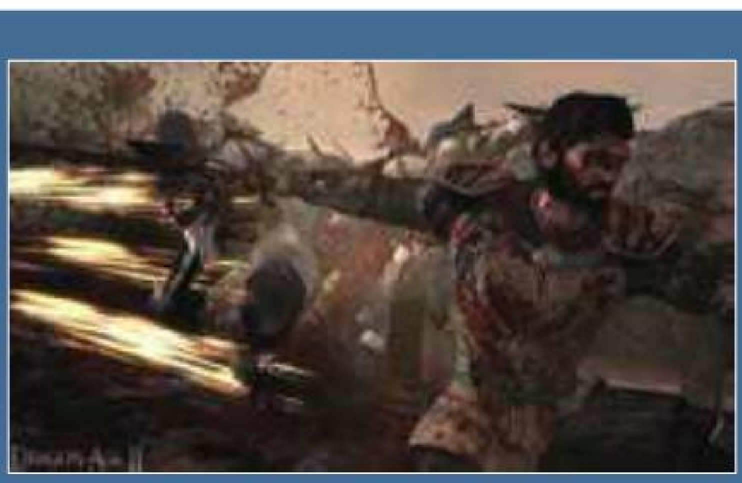



■Dragon Age II
■EA
■动作角色扮演
■2011年3月8日
■美版

热血推荐

总分 25




"对于玩不惯美式 RPG 的玩家，本作算是放下了身价，简化得让人肝颤。" ——雷电



"为啥每次我看见你玩时，画面都是在读盘。" ——奈落在玩时被人这样说道



"就把它当成动作游戏玩吧！" ——之前就把《质量效应》当成射击游戏的铃

## 奇幻大作完美归来，仗剑重游龙之世纪

### 它不是《龙之世纪》！

依稀记得听某网友说过：天下 RPG，东有《勇者斗恶龙》，西有《龙与地下城》。话说得虽然偏激了点，但是可以窥见龙与地下城模式对美式角色扮演游戏的影响。可以说，每一个美式角色扮演游戏里都能找到《龙与地下城》的影子。

随着黑岛工作室的倒闭，我们再也见不到《冰风谷》，见不到《博德之门》，见不到《异域镇魂曲》，甚至在某些极端的美式 RPG 玩家看来，《辐射》也已经背叛了，不再是他们心目中的《辐射》，传统的《龙与地下城》精致得像徐悲鸿的油画，有一种古典的优雅感。而很多现在所谓的新类型美式 RPG 就像 TONY 的 CG，很美，但是回味起来不太够味。不可否认，美式 RPG 的画面、剧情、系统发展到现在已经到达了一个巅峰。但是，在"华丽的画面"、"宏大的剧情"、"博大精深的系统"之外，我们是不是丢掉了一些什么，比如说那种优雅的感觉？反正，很多像我一样的老派玩家都在不断寻求着一些属于《龙与地下城》的味道。好在我们有《龙之世纪》。对于《龙之世纪》这款游戏，我一向是相当推崇的，最主要的原因是我在游戏中嗅到了浓浓的那种属于《龙与地下城》的味道，技能设置、职业设定、角色培养、武器装备等等无不让我等老古董泪流满面，这才是《龙与地下城》真正的继承者啊！

翘首企盼了半年之后，我终于等到了《龙之世纪 II》的降临，不过在观看试玩版影像的时候，我的心里却在一阵阵颤抖：这爽快的格杀，流畅的动作，不知道内情的甚至会以为这是老卡的作品。动作性这么强，节奏这么快，打斗如此花样百出，这还是那个一板一眼的、充满古风的《龙之世纪》吗？我充满了疑问。

### 它就是《龙之世纪》！

所有的疑问都在游戏拿到手的那一天得到了诠释：虽然披着类似动作游戏的外皮，但是从骨子里它还是那个原汁原味的《龙之世纪》！只是比原来更好看，更爽快。在爽快之余，属于《龙与地下城》的那种古典派的优雅并没有丢失。前作中非常成功的那些东西悉数保留：设定精密的装备系统，合理而精深的成长系统，严谨的战术体系，这些要素都可以让喜欢老式 D&D（《龙与地下城》的简称，下同）的玩家兴奋不已，战斗的时候虽然动作华丽夸张，但是决定战斗的本质还是技能、能力、角色定位这些传统的东西，看起来好看，玩起来够味，《龙之世纪 II》没有堕了前作的威名。能够在 2011 年玩到如此传统的《龙与地下城》，我很欣慰。

### 它超越了《龙之世纪》！

其实对于一款成功游戏的续作来说，重要的衡量标准是进化程度如何。如果一直原封不动地沿袭上一作的成功要素，那么只能作为"富不过三代"的典型例子，成为业界取笑的对象，后世谈论起来也不过是一声叹息：某某某游戏曾经多么好，可惜一直是那个样子做了五年，哎，可惜了一颗新星。好在，《龙之世纪 II》迈出了勇敢的一步，加强动作性，而且事实证明，这一步它走对了。

游戏最大的创新是改变了战斗的样式，注意这里说的是"样式"而不是"内容"。虽然决定你能否打死敌人的依旧是攻击力而不是招式是否够狠，情况危急的时候能救你的仍然是防御技能而不是像机械般精准的回避动作。但是不可否认，比起一代那种敌我双方站着过家家的战斗方式来说，二代这种闪转腾挪大开大阖的战斗确实精美了不少。虽然操作还是一样的，但是看着自己手下的角色以华丽的动作挥舞着长剑"唰唰唰"地在敌人身上砍来削去，你不能否认这很好看。这样的战斗方式，相信会让那些觉得美式 RPG 动作简单幼稚的玩家改变印象。

另外值得欣慰的一点进化不很容易被看出来，那就是系统上的小修小补，比如平衡性，本作的平衡性比起前作出色很多，一个掌握冰火雷上级法术的法师打得大群敌人动都动不了眼睁睁被劈死或者烧死的情况一去不返，想在混战中生存下去的话就要利用好各职业间的配合。肉盾前面顶住吸引仇恨，法师加完 BUFF 咏唱高等级法术，医生给肉盾加好血，DPS 伺机一击制敌—这不就是传统的 D&D 战斗模式么？前作为人诟病的平衡性得到了彻底修正，职业搭配必须更加合理，战术布置也需要详加考虑，这正是我们要的美式 RPG。



### 它不是完美的《龙之世纪》

下面一段文字是用来宣泄我对这个游戏的不满，其实《龙之世纪 II》已经非常接近于完美了，但是仍然有一些地方令人如鲠在喉，不吐不快。

首当其冲的问题是画面，我们知道家用机游戏的画面无法跟开足了效果的 PC 机游戏抗衡，但是这画面显然不是 BioWare 在家用机上能做到的极限，当然我们可以为他们找出一些理由，比如说本作场景宏大，动作丰富，画面太好的话可能会掉帧拖慢。但是即使这样的画面也没有解决掉帧和拖慢的问题，只要场景中的敌人比较多，或者施放了某种大范围持续性法术，那么很可能会出现一卡一卡的情况，尽管这种时候不是很多，但是就像喝一碗美味的鱼汤的时候突然被一根没挑干净的鱼刺扎了一下一样，总会让你不舒服那么一下，很可能让你对这碗汤的印象也会差一些。

第二个问题有些故意挑刺的嫌疑，就是本作无法选择主人公的出身，主人公只能身为人类，前作中每个种族的开篇故事非常精彩，算得上是剧情上的一个亮点。本作只能选择人类，且不说那些向往莱戈拉斯的银发精灵控们会有多么伤心（不要觉得这是个笑话，我有个女性朋友玩美式 RPG 必花两三个小时造个精灵王子出来）。但是取消掉种族开篇故事这一点就足够令人不满了。虽然在 DLC 中我们可以使用其他种族的角色作为主角，但是不能给自己的分身自由选种族，多少算个白璧微瑕。

对于一款优秀的游戏，我们更要以吹毛求疵的态度要求它，帮助它离完美越来越近。

### 它是永远的《龙之世纪》

我像很多人一样，看着这个游戏出生、成长，我不知道这个品牌什么时候能够发展到顶峰，我只希望它可以在进步的道路上越走越远，我希望三代会是本作的加强版：既有动作游戏的爽快，也有 D&D 的神韵，那时候，才会是这头巨龙制霸长空的时刻。



## PlayStation® 游戏专页

由即日起，“PlayStation®Plus”用户只需要将PS3™主机软件升级至3.60，便可使用全新的网上备份功能，将游戏的储存资料进行网上备份。透过此网上备份功能，“PlayStation®Plus”用户可储存高达150MB、最多1000个的游戏备份资料。

此功能同时支持禁止复制的储存资料，用户可以在其他PS3™主机上运行存储于网络的游戏存档资料。

# PS电玩大本营

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

## 这就是PlayStation®手机?

PlayStation®游戏，结合智能手机，大家认为给力吗?曾经只是梦想，现在即将成真!首款获PlayStation®认可、由Sony Ericsson推出的Android™智能手机 Xperia™ PLAY，预先载入了七种游戏，可从Android™ Market下载由世界一流发布者提供的游戏，当然包括了PlayStation®游戏。从游戏手机流畅地切换到智能手机，即时存取Google™流动服务，包括3D地图，借助Google Voice Search™使用语音搜寻网络。在成千上万的Android™ Market中下载安装你需要的程式。



- 首款经过PlayStation®认证的智能手机，配备专用的游戏按键、左右控制杆和4个按键。
- 4英寸多媒体触控、1600万彩色显示屏、防刮花显示屏
- 配备Snapdragon、1GHz CPU和功能强大的Adreno 205图形处理器，是进阶游戏的最佳选择
- 最新、最快的Google™ Android™智能手机平台（Gingerbread）
- Google™ Voice Search实现简单的免提浏览
- 510 万像素自动对焦相机，配备LED闪光灯
- 音乐播放器，立体声扬声器
- 8GB内存卡（已包括），可升级至32GB



## 随时外出遥控玩《GT5》

《GT5》近来又有新功能更新，可以支援线上遥控竞赛!只要在线上公开B-Spec模式培养的专属驾驶员，就可以和好友线上公开的专属驾驶员，一同举办全自动的B-Spec竞赛（遥控竞赛），赚取奖金和经验值。玩家可观赏遥控竞赛的实况转播，也能保存重播影片留待日后观赏。以后大家就可以和好友一同培育驾驶员，随时外出遥控玩《GT5》。

遥控竞赛可以透过官方网站“gran-turismo.com”，登入网页远距离遥控家中的PS3™展开竞赛、观看实况及竞赛结果。透过这项机能，Gran Turismo Anywhere的崭新游玩方式就此诞生。把培育的驾驶员，一口气冲上40级吧!



### 遥控竞赛小提示

1. 外出前，在PS3上将GT5的遥控竞赛画面设定为“伺服器待命模式”并保持此状态。
2. 登入网页gran-turismo.com的“GT5 My Home”。
3. 透过网页进行遥控竞赛的操作。

此外，《GT5》现在支援5台电视!透过5台PS3及5台电视，用LAN线连接，就可支援左右高达180度的可视范围。实现了高解析度、广阔强烈的临场游玩体验。现在玩家也可在线上使用赛道编辑器产生的自订赛道，以及可互相出借好友于线上公开的车款。



更多有关《GT5》的资讯，请浏览 http://www.gran-turismo.com/hk

## 《侍道4》——街上的杀人魔



“我会用手中的刀，开创未来!”PlayStation®3专用游戏软件《侍道4》，以19世纪动荡不安的幕末时代为背景，讲述一介武士，周旋于三大势力之间的冒险。你可以使用手中的刀，伸张你的正义，你也可以在街上，拿无辜途人来试刀，成为一个不折不扣的杀人狂魔!玩家只要连上网络，并在游戏中将“与世界联系”的选项设定为“开启”，就可以遇上线上其他玩家创作的角色。其他玩家会各自控制游戏中的角色，于暗夜的街道上袭击你。只要打倒他们，就可以获得该角色使用的武器。不要迷恋哥，小心我的刀。建议售价HK$458。



## 《魔界战记4》中文版夏天推出



吸血鬼：“搞神马?我快跌下去了!”女高中生：“我就是要把你扔出去消灭敌人!”

已推出的日文版及限定版《Makaisenki DISGAEA 4 魔界战记4》，宣布将于夏天推出中文版!游戏内，玩家可随个性丰富的新角色展开荒诞无稽的魔界大冒险!而对于游戏恶搞中带点温馨的浮云及对白，大家就可以更容易理解了。

《Makaisenki DISGAEA 4 魔界战记4》（日文版）
建议售价：HKD 458（普通版）／HKD 548（限定版）
初回特典：Fallen Angel Flonne 角色追加Product Code特制卡片
其他特典：“Weiβ Schwarz” Makaisenki DISGAEA 4 PR宣传卡
限定版同捆物：NENDOROID PETIT “Kazamatsuri Fuuka”小黏土人模型、设定资料集、原创原声配乐CD（佐藤天平作曲）



## 生化尖兵好评回归



延续1988年前作的传奇，《Bionic Commando™ Rearmed 2》（生化尖兵 重装上阵2）承袭2D动作游戏的基础，提升划时代影像，并加入重新混音的游戏主题曲。为了粉碎Sabio将军的死亡导弹攻击，主角Nathan · Rad · Spencer将会装备上最新生化机械手臂强势回归。身处多样化的环境内，你可自由利用射击、跳跃、凌空摆荡等动作，在Papagaya岛屿上与敌人交锋!还有系列新原素，如主角性格及能力之提升、生物素描视像系统等，全为终极强化的游戏内容。

Bionic Commando™ Rearmed 2 制品版
游戏平台：PS3™ | 发售日期：热卖中 | 售价：港币$117 | 游戏语言：英文

©CAPCOM CO., LTD. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"" is a registered trademark of Sony Corporation.

# 新作短波





由于日本地震＋海啸的原因，预定在3月下旬发售的日系游戏几乎都宣布了延期。PSN的连接变得非常不稳定，日服几乎处于半瘫痪状态，更有甚者如Konami已经关闭了《MGS Online》的服务器。不仅仅是游戏界，动漫界自然也是乱得一塌糊涂，预计这个混乱状态还将持续一段时间。



3月份的游戏开发者大会（GDC）算是今年业界的一大重头戏，在这次大会上公布了众多新作最新情报，其中包括在欧美人气颇高的"《指环王》系列"最新作《指环王：北方之战》，以及以极度血腥暴力著称的《致命格斗》最新作，这些游戏的新情报可谓吊足了玩家们的胃口游戏，不过值得庆幸的是，两款新作均在年内发售。

PS3 NBGI在2011年3月9日突然公布《凉宫春日的追想》PSP版与PS3版延期的消息，另外初回限定版"长门有希の落し物BOX"也同样延期，具体变更日由当初预定的3月24日延期至5月12日。关于此次延期的理由，NBGI解释到"是为了增加让玩家感觉欣喜的要素"。

多机种 DICE CEO Soderlund目前公布了《战地3》的多人联机新要素，其中谈到了关于各个版本最大联机人数的问题，其中PC版最大支持64人同时在线，而家用机版则支持24人。另外Soderlund也声称制作小组做过128人对战的测试，但最终以"实际上并不是太好玩"而终止，另外在地图设计方面，制作小组也是从64人的最大限度开始制作对战地图的，不过从技术上说，想要对应256人也是可能的。

PS3 《杀戮地带3》第二次更新补丁已在3月12日放出，这次主要修正了网战中的一些小BUG，例如"Faster Reload"肩章的统计BUG已被修正。另外游戏中全部职业的耐力槽消耗速度降低，可以跑得更远。最后由于日本地震＋海啸的原因，目前PSN的连接状态变得非常不稳定，尤其是港服与日服，经常发生掉线的问题，相信这种状态还将持续一段时间，请玩家耐心等待。

紧急速报

## ToHeart2 迷宫旅行者

PSP 角色扮演 ■ToHeart2 ダンジョントラベラーズ ■日版 ■AQUAPLUS ■2011年5月27日

［文：脆薯条］

AQUAPLUS六连发中的第二作，包括《ToHeart2 DX PLUS》（PS3）、《ToHeart2 迷宫旅行者》（PSP）、《传诵之物2》（暂定）、《泪洒三重冠2》（暂定）、《AQUAPAZZA》（街机）以及一个原创新作《ジャスミン》（未定）在内。本作同时也是PC18禁游戏《爱佳でぃくの!!》中的一个小游戏，这次不仅强化了系统，去除了和谐CG再次登录PSP。

### 《ToHeart2》角色大换装

### 系统介绍



■本作的最大亮点莫过于各个角色的特殊换装咯，每个角色至少5种以上的造型。

游戏的进行方式非常像"《世界树迷宫》系列"，玩家在3D的迷宫中探索，触发剧情来推动游戏的进程。除此之外，游戏的战斗系统是标准的回合制，角色依靠进度条来依次行动，遇敌方式则是传统RPG的踩地雷式。玩家在出发前可以去集会调整装备、职业、技能等等，每个人物都有多种技能与职业可供选择。等级到达一定程度后就会出现职业的分支选项，当然最大的特色还是各种换装的乐趣。相较PC版的系统，PSP版的系统主要改良了以下内容。

1. 最大人数增加1人，可以5人同时组队战斗
2. 增加新的"阵型"系统
3. 道具数量大幅增加
4. 新迷宫、新剧情
5. 战斗画面大幅提升



■针对PSP强化了阵型概念，使得战斗富有策略性。

### 豪华限定版

游戏的另一特色便是超值的限定版，包括同捆2个可动黏土，附加总共4个表情组件以及多个手脚组件，还有游戏中的迷你怪物，售价为10800日元。根据AQUAPLUS官方网站的情报，游戏的预约量超过了官方的预计数，预定的玩家每人只能限定一套，作为AQUAPLUS六连发中的第一弹，相信能够为预定夏季发售的《ToHeart2 DX PLUS》开个好头。


■脆薯条："那肯定是必入的嘛～"

### 职业介绍

职业对于RPG游戏来说可谓起举足轻重的地位，本作中除了要培养战斗系的职业外，多多活用辅助系的职业才能使战斗难度大幅下降。而且每个职业都拥有特殊武器，包括各种属性值、单／双手、附加状态等等的设定。



女武神

战斗系的高位职业，女武神不仅能够装备长枪，还能够同时装备盾牌，可以说是攻防一体的职业。另外女武神可以使用各种攻击技能，同时也具备一些回复技能，堪称万能职业。



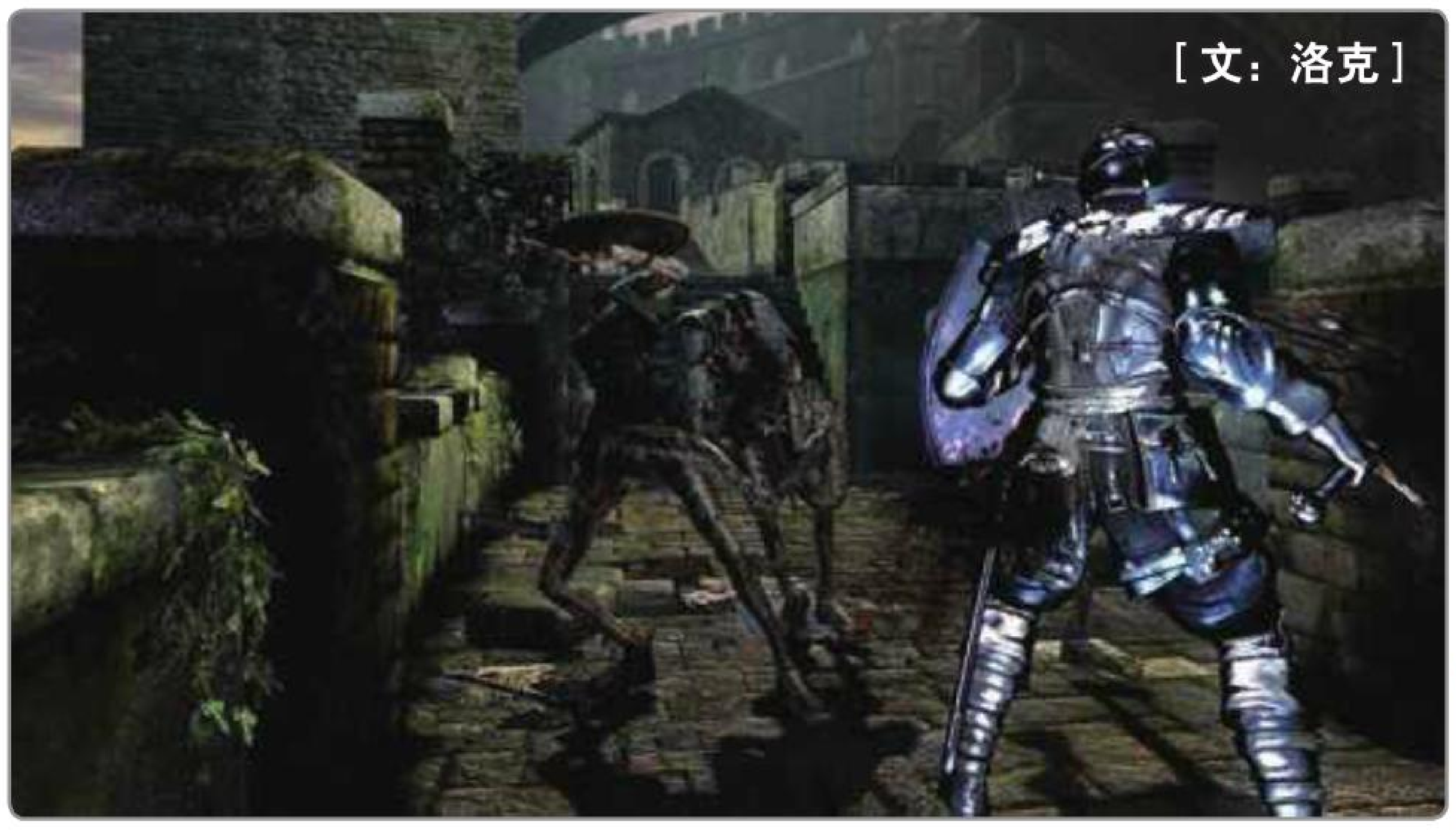
女仆

女仆是辅助系中的高位职业，可以给敌人附加混乱、麻痹、弱体等异常效果，同时还能提升我方的攻击力、防御力等等。另外这套衣服其实是PS3版《纯白相册》中绪方理奈的舞台装。

# 暗黑之魂

多机种 动作角色扮演 | ■Dark Soul | ■日版
■NBGI | ■2011 年内

［文：洛克］



相信 PS3 玩家都听说过《恶魔之魂》的名号，这款美式游戏凭借超高的难度获得大量玩家的好评，这款游戏可以说是一匹黑马，以极快的速度风靡了全球。如今，同样由该小组开发的续作——《黑暗之魂》公布了。游戏不仅继承了前作的高难度，也比前作更加黑暗血腥。下面就给大家带来本作的相关报道。

## 《恶魔之魂》的精神依存

### 篝火系统

只要玩过前作《恶魔之魂》的玩家都知道，在游戏过程中死亡是最正常不过的事情，在野外冒险时玩家随时都会遭到意想不到的袭击，稍有不慎就会死无全尸。而本作中新增的篝火系统将大大缓解这种现象，篝火相当于一个临时的野外据点，只要在冒险过程中发现篝火，当玩家在接下来的冒险中死亡后就可以从篝火处重生。当然，篝火不光是游戏的重生点，当玩家到达一个篝火营地时，玩家就可以使用篝火回复体力。在线上游戏时玩家还能在营地中看到其他的玩家。



▲在篝火处玩家不仅可以看到其他线上玩家，还能在这里给自己补充回复药，活用该系统能让冒险轻松不少。

### 其他要素

1. 在本作中一旦侵入对方的领地，就会遭到敌人的追杀，一些敌人甚至会追随玩家爬上梯子，这时就不要犹豫了，用尽全力把敌人踹下去吧。
2. 战士的新技能“钢铁铠甲”，能用魔法在自己的身上形成钢铁铠甲，在该状态下虽然玩家的防御力得到大幅度提升，但敏捷度也会有所下降。
3. 挥舞巨剑的骑士和玩家一样，都是被不死者诅咒后变身的。在本作中玩家可以将这些被诅咒的骑士召唤出来，一起对抗强大的敌人。



■巨大的 BOSS，从图中看来这家伙的体型似乎比前作的火龙更大，与其战斗看来只能充分利用地形来制作攻击的机会。

# 如龙 终焉

PS3 动作 | ■龙が如く OF THE END | ■日版
■SEGA | ■未定

真岛吾朗



46 岁，身高 186cm，体重 80kg。和桐生一马是好兄弟，好对手。执着于力量的男子，经常会做出让周围人惊讶的疯狂举动。在神室町某豪华场所的竣工典礼上与突然出现的丧尸展开了激斗。并肩作战的还有东城会六代目会长堂岛大吾。真岛吾朗作为主人公之一登场在系列里还是第一次。

SEGA 今年的招牌大作《如龙 终焉》受地震影响宣布延期。不过早些时候又公布了本作主人公之一的真岛吾朗的剧情事件。

## 如龙 终焉 主人公感染丧尸病毒?!

### 史上最大危机?

真岛吾朗是东城会直系真岛组组长，是桐生一马的兄弟辈。作为“《如龙》系列”中出名的疯狂角色，真岛吾朗也被人成为“不死之男”。然而这次真岛吾朗遇到了不小的麻烦。神室町被丧尸包围，真岛吾朗在与丧尸的激战中不慎左臂被咬了一口。真岛会不会就此变成丧尸呢？怀疑自己会变成丧尸的真岛吾朗对桐生一马说道，“老子这下可能会变成丧尸了，到时候能阻止我的人也只有你了，桐生！”。桐生一马一边忍住痛苦，一边答应了兄弟。



［文：奈落］

堂岛大吾



东城会第六代会长，与乡田龙司和二阶堂出席神室町大厦竣工典礼时遭到大群僵尸的突然袭击，随后与真岛吾朗一起战斗，但终究敌不过大群僵尸的围堵，向着塞河原，也就是花屋的所在地慢慢撤离。

# 指环王 北方之战

多机种 动作角色扮演 ■The Lord of the Rings: War in the North ■美版 ■Warner Bros ■2011年第三季度



［文：实习编辑 天骄］

再现中土世界前所未见的北方战争




对应机种为 PS3、X360

众所周知，我们已经看到过许多《指环王》相关电影和书籍改编的游戏，但是始终没有一款游戏能涵盖完整的中土世界。华纳兄弟和 PS2 时代开发过《博德之门：黑暗联盟》和《诺拉斯战士》的雪盲工作室打算借助电影的视觉元素，并且紧扣小说中的细节，试图用这款游戏重现托尔金笔下那恢弘壮阔的中土世界。

北方战争不管是在影视作品还是游戏中都有所提及，但从未正面描写过。而《指环王 北方之战》就要将这一关键战役展现在玩家眼前。游戏的故事与护戒战争差不多发生在同一时间，重点讲述了一个由杜内丹人、矮人以及精灵三人组成的小队对抗以 Agandaur 为首的索隆军队的故事。有了队友的陪伴在游戏中你永远不会感到孤单，而且你能随时切换控制角色，因此可以衍生出更多的战术。比如矮人是队伍里面的肉盾型角色，近身攻击效果尤佳，但并不意味着他的远程攻击就可以忽略不计了；而精灵则能担当队伍的治疗型角色，当然她也能使用其他武器，成为近战型角色。游戏的平衡性值得肯定。当获得足够经验升级后，就会有加成点数供玩家自行分配到近战攻击，力量，敏捷，生命值以及魔法值等项目上。和其他角色扮演游戏一样，如何合理地分配点数将影响角色的能力。

游戏还包含了多人模式，此模式中允许两名玩家分屏合作以及三名玩家线上合作。当然为了游戏的平衡性和趣味性，多人模式中不允许同时出现三名矮人或者两名精灵等类似的组合。游戏将于今年秋季在 PS3 与 X360 平台发售。



■索隆的军队在移动。



■游戏中的战斗非常惨烈。



■运用好战术能安全有效地击杀怪物。

# 致命格斗

多机种 格斗 ■Mortal Kombat ■美版 ■Warner Bros ■2011年4月19日



［文：实习编辑 ZHR］ 对应机种为 PS3、X360

用残忍的招式终结敌人

“《致命格斗》系列”一直是欧美格斗游戏玩家心中的不朽名作，原作各种将对手暴力终结的必杀技可谓深入人心。近日华纳兄弟和旗下的 NetherRealm 工作室在今年的 GDC 展示会上展示了《致命格斗》的次世代版新作。游戏的 PS3 版和 X360 版正在火热开发中。我们可以在本作中看到许多新的要素，比如新的人物以及新加入的 Challenge Tower（挑战塔）模式。

展示会上第一个演示的就是挑战塔模式，这个模式有 300 层，从一开始做一些最简单的练习到后面完成越来越艰巨的任务，一步一步让你成为一个更强的战士。这个过程中我们可以看到系列一贯的黑暗风格，但也有一些滑稽幽默的恶搞元素起到了很好的调味剂效果。在前 20 层中我们看到了许多精彩的特殊动作，对战起来节奏非常快，充满了挑战性。我们还可以看到熟悉的“test your might”和“test your sight”这两个小游戏，发挥好的话我们可以用所获得金币来跳过这层。

展示会上可以看到 16 个人物，屏幕下方大约有 10 个空槽，这些人物目前还无法使用。原作中不少角色性能和动作方面都经过了重新的调整，新意十足。

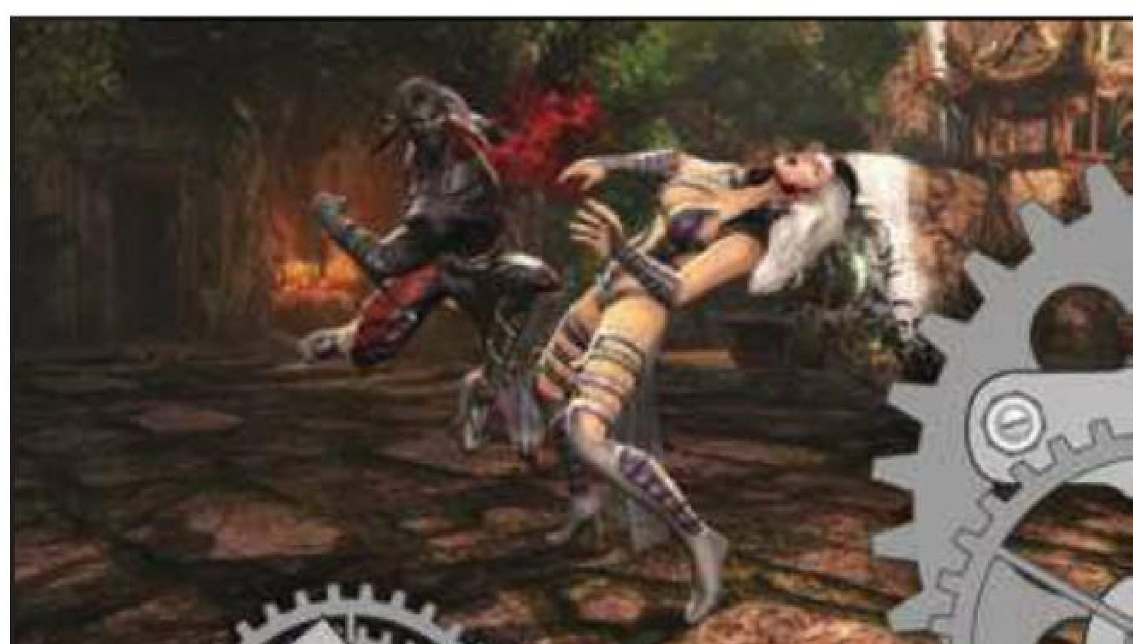
从演示来看，本作在画面方面的表现非常优秀，是最让人惊喜的地方。无论是人物建模还是环境背景，很多之前很少涉及的细节都经行了非常丰富的处理。比如角色身上的汉字，以及摆动的物件。不过这需要你刻意静下心来观察，因为游戏在进行过程中非常流畅以及快节奏，不会让你有停下来欣赏这些细节的机会。游戏的 PS3 版还将支持 3D，有 3D 电视的 PS3 玩家可以期待本作的表现。

整体来看，新的《致命格斗》充满了创意与惊喜，相信玩家们游玩的气氛将会是非常欢乐的。游戏将于 4 月 19 日推出 X360 和 PS3 版，喜欢本系列的玩家期待游戏的到来吧。



■游戏保持了一贯的暴力风格。





# KILLZONE™ 3

《杀戮地带 3》发售至今差不多已经过去整整一个月了，回想以前玩《使命召唤》时的感受，差不多也是在这一个多月里每晚上线厮杀，可惜随着时间的推移加上工作忙的缘故，不知道自己还能坚持多久，至少得坚持到把级练满为止吧。当初玩《使命召唤 4　现代战争》时的热情的确是一去不复返了啊，不得不再次重申一下游戏人的生活其实并不是想象中的那么精彩，反而是一种枯燥、乏味的生活，像圆周率那样看不到尽头……

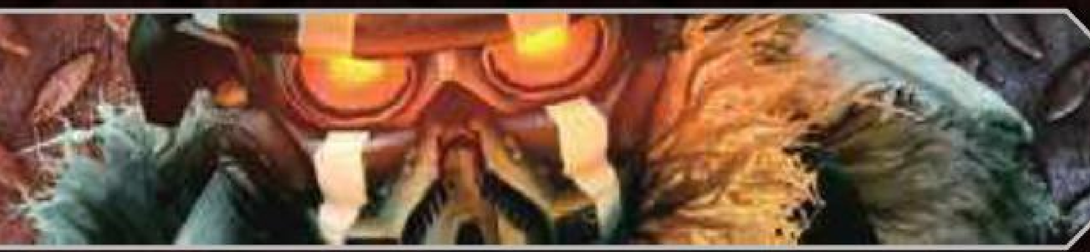
| 杀戮地带3 | SCE | 主视角射击 |
|---|---|---|
| PS3 KillZone3 | | 美版 |
| 2011年2月22日 | 1～24人 | 59.99美元 |
| 对应PlayStation Move | | 对应玩家年龄：18岁以上 |

研究中心 RESEARCH CENTER

文 脆薯条　美编 anubis

## 白金攻略

这次《杀戮地带3》的白金难度相比前作可谓简单了太多，首先没有徽章的收集要素，其次没有了烦人的“周荣誉”奖杯，再者这次的精英难度过于简单，总体来说本作可以称为“奖杯神作”。



**全奖杯列表**

| 编号 | 名称 | 杯种 | 奖杯说明 |
|---|---|---|---|
| 0 | Platinum | 白金 | 取得其他所有奖杯 |
| 1 | Ready For Battle | 铜杯 | 序章完成武器测试 |
| 2 | In Your Face | 铜杯 | 完成第一次肉搏攻击 |
| 3 | No Witnesses | 铜杯 | 摧毁高速公路上所有的运输艇 |
| 4 | Mopping Up | 铜杯 | 海滩上击毙40名海尔刚步兵 |
| 5 | Sawn Off | 铜杯 | 在海滩上（第一个载具关卡）摧毁所有的装甲运兵车 |
| 6 | Smoking Wrecks | 铜杯 | 在海滩上摧毁所有的坦克 |
| 7 | Turn The Tables | 铜杯 | 近战杀死一名精英步兵（潜入关中右手有利刃的海尔刚士兵） |
| 8 | Spiky Personality | 铜杯 | 第四关潜入关卡中射击爆炸植物杀死一名海尔刚步兵 |
| 9 | Minigunned | 铜杯 | 用“闯入者”上的架设机关炮摧毁所有目标 |
| 10 | Quick Exit | 铜杯 | “寒冰下的侵略战”关卡中两分钟内逃离即将爆炸的钻井平台 |
| 11 | Shattered | 铜杯 | “侵入史塔尔军火库”关卡中击破实验室所有的玻璃 |
| 12 | Pinpoint | 铜杯 | 用StA-14消灭一个重装步兵，重装步兵就是后期出现的使用重机枪身后有弱点的敌人 |
| 13 | Evening The Odds | 铜杯 | 击毙500名海尔刚步兵 |
| 14 | Cagefighter | 铜杯 | 肉搏杀死10名海尔刚步兵 |
| 15 | Frag Out | 铜杯 | 一枚杀伤手雷杀掉三个海尔刚步兵 |
| 16 | One Each | 铜杯 | 用三连发霰弹枪杀掉三个敌人，中途不能更换弹夹 |
| 17 | Eagle Eye | 铜杯 | 用狙击枪射杀6名敌人，中途不得更换弹夹，也不能更换武器 |
| 18 | Power Spike | 铜杯 | 用射钉枪（流程攻略中的单发榴弹枪）击中一名海尔刚步兵，把这个步兵钉到爆炸物旁。 |
| 19 | Up Close & Personal | 铜杯 | 线上模式通过近身肉搏干掉其他玩家 |
| 20 | Team Player | 铜杯 | 线上模式以团队一员的身份完成一场比赛 |
| 21 | Medic! | 铜杯 | 线上模式扮演医生拯救一名重伤的其他玩家 |
| 22 | Handy Man | 铜杯 | 线上模式扮演工程师修理一件设备 |
| 23 | Now You See Me | 铜杯 | 扮演狙击手在线上模式隐身技能发动的时候干掉一名玩家 |
| 24 | Spy Game | 铜杯 | 扮演扰乱者在线上模式发动伪装技能的时候干掉一名玩家 |
| 25 | Turf War | 铜杯 | 扮演战术师占领一个战术重生点 |
| 26 | Now It's Personal | 银杯 | 击毙1000名海尔刚步兵 |
| 27 | Fight To The Last | 银杯 | 击毙1500名海尔刚步兵 |
| 28 | Close Quarters Killer | 银杯 | 肉搏杀死25名海尔刚步兵 |
| 29 | Hand To Hand Master | 银杯 | 肉搏杀死50名海尔刚步兵 |
| 30 | Victory | 金杯 | 精英难度通关 |
| 31 | Grand Slam | 金杯 | 在团队死斗、战区、作战行动三种线上模式中各赢得一场比赛 |
| | | | 隐藏奖杯 |
| 32 | Time For A Dip | 铜杯 | 到达柯林斯河 |
| 33 | Save The Intruders | 铜杯 | 成功掩护装甲运兵车 |
| 34 | Never There | 铜杯 | 潜入关卡中不被敌人发现 |
| 35 | ISA TV | 铜杯 | 与地球取得联系 |
| 36 | Aerial Superiority | 铜杯 | 使用飞行背包飞行的过程中杀死5个海尔刚步兵 |
| 37 | Into The Lair | 铜杯 | 搭乘上进入史塔尔军火库的缆车 |
| 38 | Jail Break | 铜杯 | 解救那比尔 |
| 39 | Go Down And Stay Down | 铜杯 | 摧毁史塔尔军火库的ATAC |
| 40 | Iced | 铜杯 | 摧毁四辆海尔刚冰上战车和全部六艘运输船 |
| 41 | You Drive | 铜杯 | 夺取工厂控制权 |
| 42 | Bring It Down | 铜杯 | 摧毁MAWLR保护空轨道电梯 |
| 43 | Completist | 铜杯 | 摧毁MAWLR上的所有武器 |
| 44 | Frazzle Dazzle | 铜杯 | 用StA5X加农炮一发击杀三名敌人 |
| 45 | Excessive Force | 铜杯 | 用WASP锁定攻击九弹齐发击杀一名敌兵（只能击杀一名） |
| 45 | Spread The Love | 铜杯 | 用WASP锁定攻击九弹齐发同时击杀五名敌兵 |
| 46 | Double Trouble | 铜杯 | 合作模式到达柯林斯河 |
| 47 | Stranded Together – Reach the Extraction Point in Co-op | 铜杯 | 合作模式到达撤离地点 |
| 48 | Pilot's Wings | 铜杯 | 线上模式利用飞行背包在空中杀死一人 |
| 49 | Iron Man | 铜杯 | 驾驶EXO击毙敌人 |
| 50 | Let's Go Home | 铜杯 | 击毁史塔尔的秘密武器 |

## 难点解说

编号 3：友军 EXO 机器人会在公路上与海尔刚的机器人交战，之后公路上会出现 5 艘运输艇，用之前获得的机枪或火箭发射器打下来即可。

编号 4：驾驶载具开始战斗后要全灭路上的敌人，注意要一边用榴弹枪和机枪狂扫，一个都不能漏掉。如果到了追逐战还没出现奖杯的话，那么建议重来。

编号 9：冰山之中要用机枪打爆所有的 AA-GUN 和蓝色发亮的爆炸管，第二个平台处会很快下降高度，上方的一个 AA-GUN 很容易漏掉。

编号 11：救出上尉后消灭一批海尔刚士兵，从这里开始所有的玻璃都要打碎，好在这里有弹药箱。注意 2 楼也有玻璃，多扔手雷上去。

编号 15：第一次使用狙击枪的大楼里，下方会有扎堆的海尔刚士兵躲在沙包后面，扔一个手雷下去即可获得。

编号 18：主角差点被狙击手干掉的场景前有一个非常明显的油桶，保持油桶－敌人－玩家一条直线，然后开枪把敌人钉在油桶旁边即可。

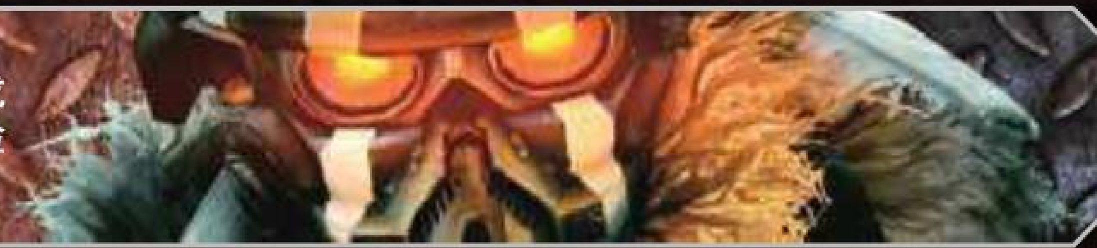
编号 43：要记住 MAWLR 上所有 AA-GUN 与炮塔的位置，看见 WASP 锁定目标后就要开火。乘坐“闯入者”用机枪战斗时也同样如此，MAWLR 上的炮塔会一组一组出现，一个都不能漏掉。

编号 44：快走出工厂时，门口会有大量士兵堵截，拿着枪绕到侧面蓄力攻击一下即可直接干掉大部分敌人。

编号 46：雪山中摧毁 AA-GUN 的过程中（单机 DEMO 的最后部分），在平台高处使用 WASP 时会有一架运输艇飞过来，先不要攻击它，等海尔刚士兵都下来后再全弹发射。

# 网战部分详解

网战如火如荼进行中，可惜网络实在不给力，中午想打几盘正常的游戏实在是困难重重，掉线问题不说，还得面对恶心的延迟。想要正常体验《杀戮地带3》的网战乐趣，最好锁定午夜后……



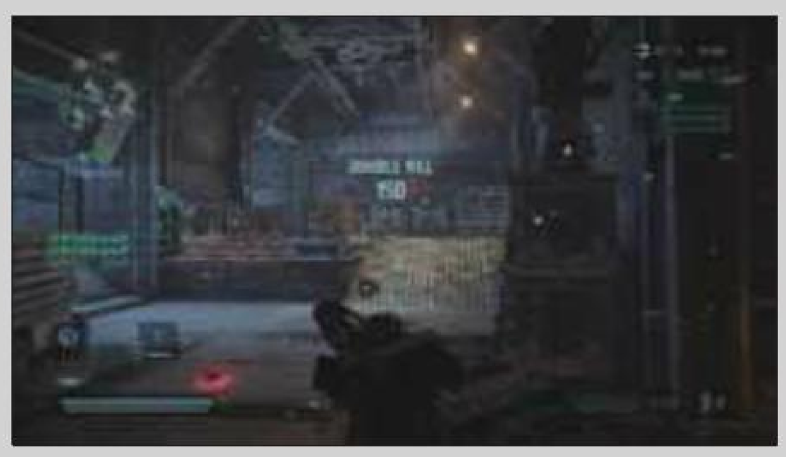
## 职业技能详解

这次《杀戮地带 3》的网战变化还是比较大的，所有的武器与职业技能都要升级后获得的解锁点数来解锁，基础的介绍在上期已经说明。技能不仅具有高级效果，还分为主动与被动两种类型。

### 工程师 Engineer

Repair Tool：工程师的专有技能，可以维修地图中的弹药箱、固定机枪塔、还可以修复载具与自己的炮塔，3 级效果为提升修理速度。修理技能是网战中必不可少的，不像前作中可以自由搭配技能，所以工程师在网战中不可或缺。

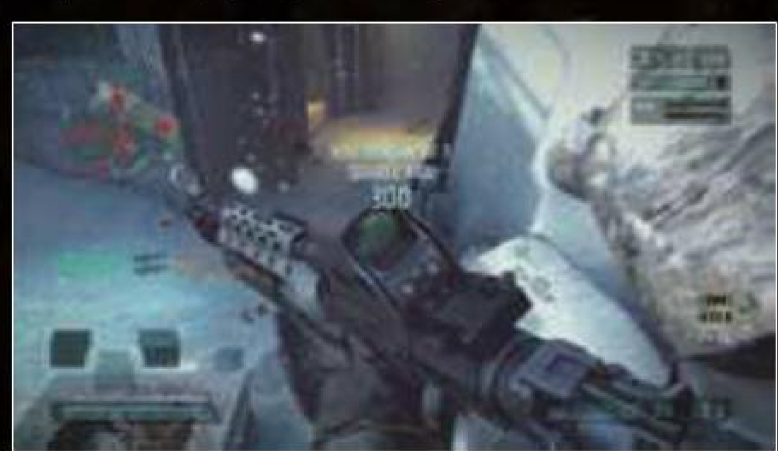
Sentry Turret：建造一个固定炮塔，3 级效果为建造时间加快，并且炮塔的机枪无过热时间，可以连续射击，并且可以发射导弹，对人对空皆可，还能黑掉敌方的炮塔使其变成自己的第二个炮塔。值得注意一点，炮塔是无法鉴别已经开启伪装的敌人，另外也无法看见已经隐形的敌人。



### 狙击手 Marksman

Cloak Suit：狙击手的专有技能，可以让自己完全隐形，3 级效果为使用消音武器杀敌后不解除隐形状态、安放 C4 炸药时不解除隐形状态，战术师的扫描技能无法发现。不过只要一杀敌，那么隐形会自动解除。

Scramble：干扰技能，3 级效果为半径 15 米之内让敌方的雷达失效，工程师的炮塔、医生的机器人反应速度下降，全身冒烟。



### 战术师 Tactician

Tactics：战术师的被动技能，专门用来占领地图中的重生点，3 级效果为占领速度加快、反抢重生点时让其成为中立的速度加快。另外一些地图中的重生点旁有空袭标识器，在网战中是非常强力的支援武器，范围大、威力也大，往往在抢点模式中发挥着巨大的作用。

Recon：扫描技能，发动后 30 米之内的敌人都会显示在小地图上，距离一近后还会自动标示在屏幕上，并且队友的雷达上也会显示敌人的位置。扫描技能无法升级，可以扫描出已经开启伪装的敌人，但无法扫描出已经开启隐形的敌人。

Sentry Bot：呼叫支援用机器人，高级效果为机枪连续扫射，无过热时间，同时可以对付敌人的 Sentry Bot，但无法攻击工程师的炮塔。

### 扰乱者 Infiltrator

Disguise：扰乱者的专有技能，可以伪装成敌人的样子，高级效果为近身格斗杀敌后不解除伪装效果，伪装不会被工程师、战术师的炮塔与机器人发现。



Survivalist：被动技能，高级效果为无限奔跑，在抢夺模式中非常实用。

Fasterplant：被动技能，安放、解除炸弹的速度加快，在埋雷模式里非常实用。

### 医生 Field Medic

Revive：复活一个倒地的队友，3 级效果为复活后的队友处于最佳状态，弹药全满、血量全满外加 1/8 的绿血。

Triage：放出一个守卫机器人跟随医生一起行动，高级效果为医生重伤倒地后机器人不会消失，并且机器人可以发现近距离已经开启隐形的敌人，但无法识别开启伪装的敌人。

Rebirth：医生的被动技能，重伤倒地后过一小段时间可以按□复活一次，俗称“信春哥，原地复活”。



| 通用技能一览 | |
|---|---|
| M194 Frag Grenade | 装备手雷 |
| Proximity Mine | 装备一个C4炸药 |
| Armor | 重生后多1/8的绿血，但受伤回血时无法回复绿血 |
| Silent Footsteps | 行动时无声 |
| Extra Ammo | 额外弹药 |
| Extra Primary Weapon | 可以同时装备两把主武器，但只限于该职业所提供的武器 |

## 武器使用指南

### StA3 LMG

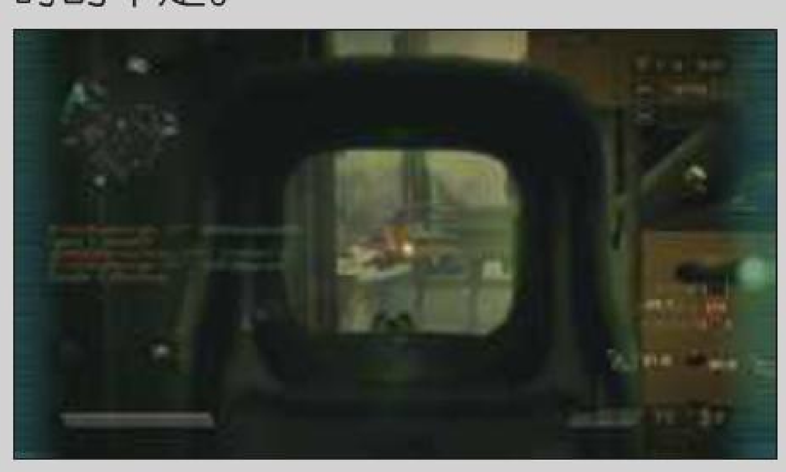
海尔刚轻机枪是工程师的专用武器，算是网战中最为好用的武器之一，注意带着轻机枪时，快跑速度会明显降低，所以工程师通常在战斗开始后都无法第一时间到达最前线。这把轻机枪的性能可谓非常出色，其实在《杀戮地带 2》的网战中，这把机枪就已经非常强力了，在本作的网战中，这把机枪没有多少变化，其优点非常明显——稳定、射速快、弹药多，惟一的缺点便是威力稍稍逊色，比起 ISA 的轻机枪有着天壤之别的差距，不过有时近距离碰上 M82 突击步枪会非常吃亏，总体来说适用于各种距离。另外使用 StA3 轻机枪时要注意保持蹲姿，这样才能保证准度，对付远距离目标时切记点射。

### M82 Assault Rifle

网战中最为流行的武器之一，战术师的专用武器，《杀戮地带 2》网战中的王者。这把突击步枪的特色便是威力非常大，几乎 4 发子弹便能干掉一个满血的敌人，不过相对地开枪后的抖动也非常明显，适用于近、中距离。就算在有效距离内，最好也不要按着 R1 不放，因为在和敌人对枪时加上自己本身的移动，会让枪口抖得更厉害。在长期的战斗中要形成一种有规律的开枪节奏，这样才能发挥 M82 的最大优势。

### M82SE Assault Rifle

M82 突击步枪的三连发版本，而且附加消音器，是医生的专用武器。这把 M82SE 的特点就是非常准，不会像 M82 那么抖，而且两梭子出去必定能干掉敌人，最为关键的地方就是不会暴露在雷达上。要是让狙击手捡到这把武器的话，配合 3 级隐形可以说非常好用，而且开镜后点杀固定目标非常干净利索，适用于中、远距离。这把枪的长处明显，短处也非常明显，近战时遇到任何枪都非常吃亏，好在医生可以利用随身机器人与消音手枪来弥补近战时的不足。



## VC9 Missile Launcher

火箭发射器是对付载具的有效武器，只要一发即可轰爆EXO机器人。另外火箭发射器经常是用来与敌人同归于尽的武器，小地图中更是如此，往人多的地方来上一发往往能收到意想不到的效果，能够使用火箭发射器的职业只有战术师与扰乱者。

## StA2 Battle Pistol

单发榴弹枪，算是一种支援型武器，可以用来对付敌人的炮塔，也可以像火箭发射器一样使用。不过榴弹枪的准度比较难控制，而且榴弹打出去会乱跳，碰到人则直接爆炸，近战不怎么吃亏的职业都可以装备一把榴弹枪来提高中、远距离的杀伤力。

## StA52 Assault Rifle

可能是这把武器在《杀戮地带2》的网战中太过难用，本作里被大幅加强，单发的威力与M82突击步枪不相上下，但精准度却要比M82突击步枪高得多，连射时的抖动也稍小。StA52突击步枪是狙击手的专用武器，由于一般玩狙击手职业的玩家都会选择狙击枪，所以这把突击步枪在网战中很少出镜，实在可惜。

## StA52SE Assault Rifle

StA52突击步枪的五连发消音版本，是扰乱者的专用武器，和M82消音三连发相比，虽说看起来三连发和五连发的差距不大，但在实际战斗中就非常明显了。首先五连发的StA52突击步枪打得准能直接秒杀对手，尤其是站着或蹲着不动开枪时。但当玩家与敌人狭路相逢时，由于开枪间隙太大，五连发要只能打中一发的话，那么无疑这个间隙会让你至于万劫不复的地步。要发挥这把枪的最大优势，还必须靠玩家自己精准的枪法。



## M4 Revolver

左轮手枪依然是手枪类武器中的王者，与前作的区别不大，同样只要两枪便能干掉对手。副武器中有不少强力武器，左轮对于枪法的要求颇高，所以不太受到玩家的青睐，在主武器弹尽粮绝且周围没有弹药箱时，通常一把左轮手枪要比三连发霰弹枪或火箭发射器来得靠谱。

## VC8 Shotgun Pistol

本作加入的新武器，在单机模式里非常抢眼。网战中的表现同样出色，相当于一把霰弹枪，而且可以三连发，对于部分不擅长近战的职业可以起到弥补作用。

## M66 Machine Pistol



在手枪类武器中惟一具有消音功能的武器，可以说是狙击手这个职业的最爱，因为3级隐形时用消音武器杀敌后是不会解除隐形状态的。另外医生装备消音手枪也可以起到保护自己不被敌人雷达发现，弥补M82SE近战时的不足等。

# 职业心得

结合将近50小时的网战经验，谈下自己对于5种职业的使用心得，当然打法还是丰富多样的，这里主要给玩家起到一个抛砖引玉的作用，全部的职业心得都来源于WARZONE模式。

## 工程师 Engineer

工程师携带轻机枪会降低移动速度，开战后不可能第一时间跑到前线，所以工程师应该先以修理弹药箱为主要任务，保证后勤补给。随后才可开赴前线，或者在重要路口、通道里架设炮塔。轻机枪也是网战中非常强力的武器，经常可以看见用机枪刷屏的玩家。等战术师的重生点占领完毕后就可以全力投身于最火热的第一线战斗中去了。

**推荐搭配：StA3 LMG + StA2 Battle Pistol + Extra Ammo**

## 战术师 Tactician

战术师往往是冲在最前线的职业，开场后的主要任务就是直奔重生点，占领重生点后可以让友军使用空袭标识器，在部分模式中有着扭转乾坤的作用。另外战术师也不推荐参加其他模式的战斗，牢牢守住重生点保证我方能够顺利推进才是正道，要是全队中没有一个战术师的话，那么无疑是必输的，要是对方一旦占领了全部的重生点，那么很有可能会被围起来。

**推荐搭配：M82 Assault Rifle + M4 Revolver + Extra Ammo**

## 医生 Field Medic

医生的主要职责就是拯救倒地的队友，一般处于二线状态，由于武器好用程度的缘故，医生也不推荐拿着机枪冲到最前线参与混战。不过医生却是网战中用得比较少的职业，没有之一。最大的原因就是救人必须跑到倒地队友的身边才行，医疗枪的射程被大幅削弱，要是队友倒在非常显眼的位置，贸然过去救人反而会落下个“救人不成，反被干死”的结局。而且网战中的大部分人都不等医生过来就直接按○回老家了。最后在刺杀模式中，重要人物身边最好留个医生一起行动，只要保护目标不被爆头、不被抹脖子倒地，那么会有一段喘息的时间，此时迅速救起即可让任务继续。如果医生本身是重要目标的话，那么还能默认“信春哥”一次。

**推荐搭配：M82SE Assault Rifle + M66 Machine Pistol + Proximity Mine**

## 扰乱者 Infiltrator

扰乱者有2个被动技能非常好用，一个是无限奔跑，在抢夺麦克风时能发挥巨大作用，经常能让敌人追不上。另一个就是快速安置、解除炸弹，在埋雷模式、甚至部分合作模式中往往起着关键作用。另外扰乱者的主要任务就是混入敌后、混进人群让敌人阵脚大乱，专门干掉敌人的战术师等重要职业，在刺杀模式中也起着举足轻重的地位。

**推荐搭配：StA52SE Assault Rifle + VC9 Missile Launcher + M194 Frag Grenade**

## 狙击手 Marksman

一个合格的狙击手不仅要懂得蹲点防守重要目标，更要懂得依靠隐形技能的优势悄无声息地接近刺杀对象或者重要目标，只会蹲在后方放冷枪的狙击手无疑等于一个废物，虽然能保证自己不死，但对于团队来说丝毫没有做出什么贡献，反而相当于少一个人。

**推荐搭配：StA52 Assault Rifle + M66 Machine Pistol + Proximity Mine**

实用技术 研究中心

## 三大模式详解

### GUERRILLA WARFARE

传统意义上的 TDM，和《COD》的玩法差不多，加入这个模式纯粹是为了向《COD》看齐，全部的地图缩小一半，获得的经验非常少，不推荐玩家玩该模式，完全找不到“《杀戮地带》系列”网战的刺激感与紧迫感。



### OPERATIONS

开场后先播放一段概念演算，让玩家知道大体的战斗环境，一共有 4 个地图可供选择。注意 OPERATIONS 模式下双方的战力是不平等的，ISA 一方需要运用精密的配合达成 3 个目标，包括安置炸弹、解锁大门等等，每一个阶段都会有时间限制，而且不抓紧时间的话第二阶段甚至第三阶段的战斗会异常艰苦。而 HGH 方则只要全力阻止即可，简单说来，ISA 想要赢得 OPERATIONS 的胜利，那么综合水平必须要比 HGH 方的玩家高出一大截才行，比较有挑战性。另外比赛中贡献最大的玩家还会在过场中出现，尤其是 ISA 方胜利后的结局过场，非常震撼。



### WARZONE

WARZONE 一共分为 7 小局，开场后都是随机选择，双方的玩家必须依靠紧密的职业配合才能获得胜利。这个模式也是游戏网战的精髓所在，刺激度满点。不仅战斗激烈，而且获得的经验值也非常高，新武器、新载具也一应俱全，最多支持 24 人同时对战，结合出色的画面表现，让人感受最火热的军团对抗。

刺杀模式（2 小局）：刺杀对象会被标识在地图中，攻方全力刺杀目标即可，另一方则全力阻止。目标对象必须在有效范围内才能让上方的进度条增加，不能躲在主基地里不出来。另外目标不被爆头倒地后就不算成功刺杀，此时对方的医生可以将重要目标救起继续任务，所以记得多补几枪，斩草要除根。

埋雷模式（2 小局）：安置两个炸弹并且保护炸弹直到爆炸为止，另一方则全力阻止。注意必须安放完 2 个炸弹后才会进入 30 秒倒计时，此时的总局时间不会减少。如果安放一个炸弹的话，那么总时间依然会慢慢减少，时间一到即为守方胜利。

抢点模式（1 小局）：地图中有三个固定中立点，分别占领后能增加上方的进度槽，先满方为胜者。在有效范围内的我方人数越多，那么抢点的速度就越快。

团队对抗（1 小局）：GUERRILLA WARFARE 模式，任意一方先到达规定的人数即为胜者。

抢夺模式（1 小局）：麦克风会在地图中的三个位置随机出现，玩家必须全力争夺麦克风，并且把它送至指定的地点。携带麦克风的玩家会被标识在地图上，无论敌我均能看见。

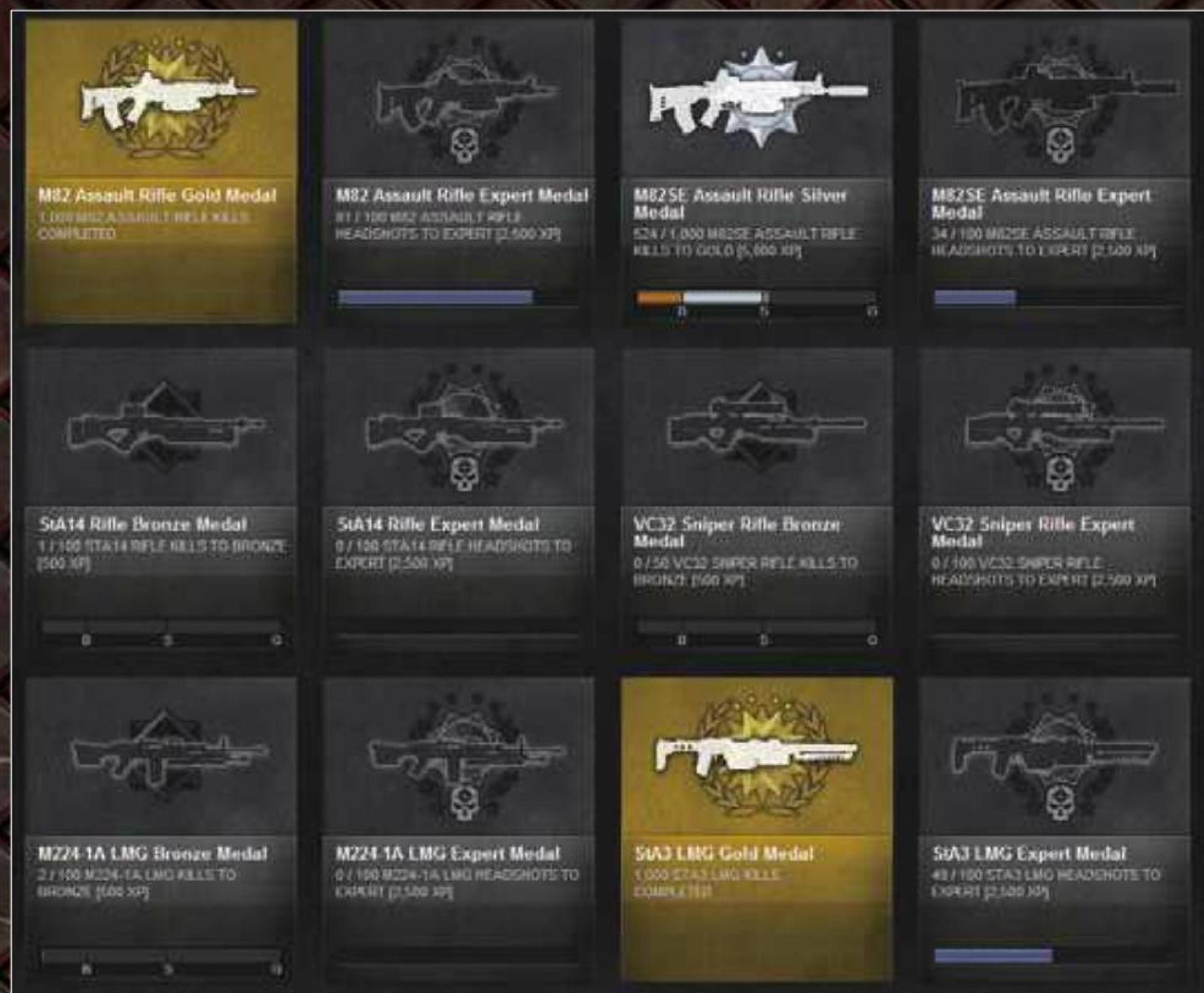



## 数据统计

除了网战中可以查看玩家的各种数据总结，登陆《杀戮地带 3》的官方网站（http://www.killzone.com）同样可以查看总体数据，而且各种细节统计也一应俱全。登陆官方网站后先选择地区（US），随后输入出生年月，选择上方的“SIGN IN”并输入 PSN 的账号及密码，随后点击登陆。接下来选择 MY KILLZONE 即可查看。




▲可以查看自己以及好友的国际排名，甚至能够看见游戏中隐藏的胜负率。




▲枪械总体杀敌数以及奖章的获得情况一览。

▼各职业的详细情报，包括武器杀敌数、开枪次数等等。



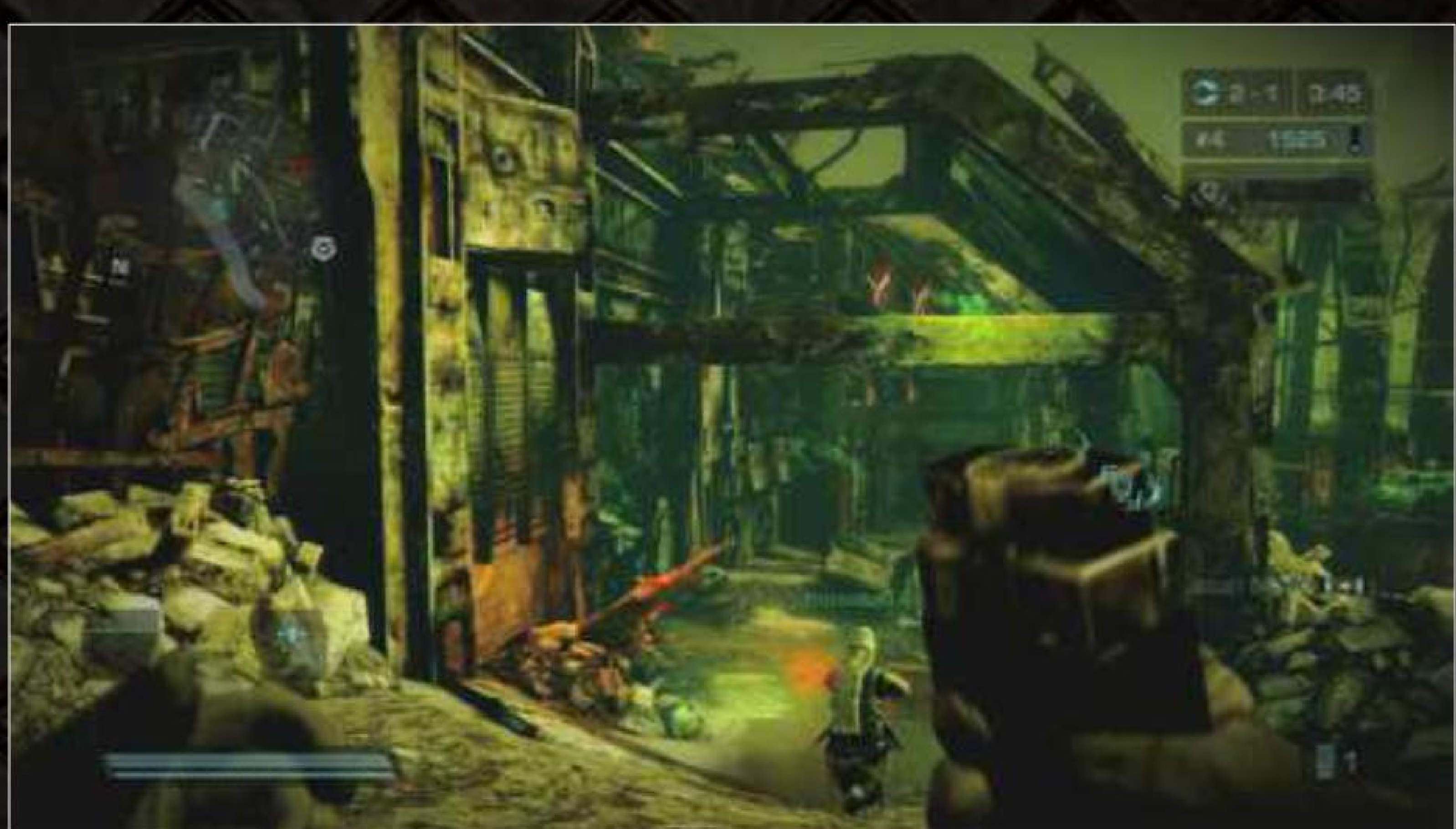
# 网战综合心得分享

## 如何分辨敌人的伪装？

相信扰乱者在网战中一定给部分玩家造成了不小的麻烦，下面就教各位几种办法来鉴别扰乱者的伪装。第一种方法是最常用的，也是最为便捷的，就是看小地图来辨别。敌方扰乱者伪装后不会在小地图上显示成绿点（注意一起进游戏的好友会显示成蓝点），所以玩家在行动时要时刻注意小地图，如果看见前方有一个“友军”正朝你跑过来，而这个“友军”并没有相应地显示在你的雷达上，那么这个“友军”一定是敌人的扰乱者，简单说来就是“你看见有几个人，那么地图上就应该有几个点”。第二种方法是技术活，在人多的时候通常小地图已经起不到什么作用了，这时就必须靠屏幕中间的准心来辨别敌人是否开启了伪装，把准心对准“友军”并跟踪一小段时间，如果准心变红那么就不要犹豫直接开枪吧，但此时与敌人已经处于非常近的距离，从“准心跟踪”到“开枪”这个阶段还是要有个反应时间，所以你必须有良好的反射神经。第三种方法就比较无脑了，虽然能100%识破伪装，但不太可取。见到任何人先朝他开枪，由于本作不像《杀戮地带2》有误伤的设定，所以敌人要是扰乱者的话就一定躺下了，要是“真·友军”的话也就叫几下、发发牢骚，要是老这样做或许还会引来一片骂声……坏处自然就是超级浪费子弹、很容易暴露位置。最后一种究极判断法就完全靠玩家自己的逻辑能力以及长期的实战经验，比方说开场后大家都往前冲，而对面突然朝你冲过来个“友军”，那么可想而知。另外行动时鬼鬼祟祟的“友军”也要多留意。

## 如何活用 C4 炸药？

因为《COD》打习惯的缘故，不知不觉地就把这类设置型武器俗称“地雷”了。“《杀戮地带》系列”的C4炸药和地雷还是有本质上的区别，相比地雷真是好用太多了。C4炸药有一定的感应范围，所以大可不必把它放在地上，而且设置完毕后会发出绿光（从敌人那边看是红光），C4炸药应该多设置在墙壁、拐角的内侧，这样不容易被敌人发现。最好一次性就扔上两个，以免一下炸不死敌人。玩家在网战中最多能携带3个C4炸药，注意C4炸药会有一个有效时间，如果没人过来踩，那么过会就会自动消失。另外从弹药箱补给出来的C4炸药设置后会代替原来没有爆炸的C4，简单说来就是只能放3个C4，再放的话替换为第一个。C4炸药还可以黏在友军身上，放在弹药箱、重生点等等地方是最合适的。



## 如何对付 EXO 机器人？

网战中目前只有两张地图能够驾驶EXO机器人，一张地图是《杀戮地带2》中的沙拉门市场，第二张地图是本作中的高速公路，EXO机器人虽然很强力，但也不是完全拿它没办法。最直接的方法就是选择战术师或扰乱者，然后用火箭发射器对准EXO机器人，只要一下即可打爆，因为驾驶机器人的玩家也不是白痴，看见飞过来的导弹肯定会躲，所以必须靠近点。第二种方法比较可取，就是直接用枪干掉，你说用枪干掉EXO机器人？装甲那么厚得打上一段时间吧？NO、NO，单枪匹马用枪干掉EXO机器人那是脑残行为，这里的意思是让玩家用枪干掉驾驶EXO机器人的敌人，也就是坐在驾驶舱里的敌人。这可能吗？当然……仔细观察EXO机器人，正面可以看见3块小玻璃，玩家在开枪的时候只要对准玻璃射击即可，如果打得准，有很大的几率能直接干掉驾驶舱里的敌人，而且不用直接破坏EXO机器人。这种对付EXO机器人的方法是最可取的，但需要玩家有精准的枪法，而且武器只推荐M82突击步枪、M82SE突击步枪、StA52突击步枪以及StA52SE突击步枪这四类。



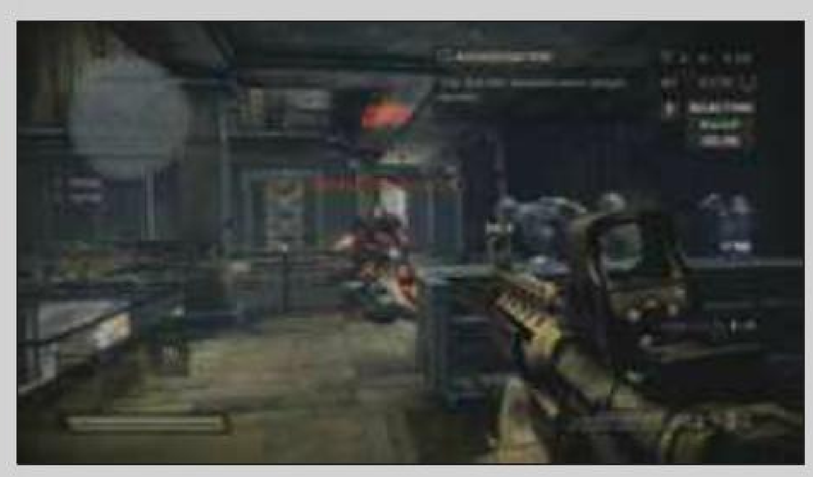
## 如何找到已开启隐形的敌方狙击手？

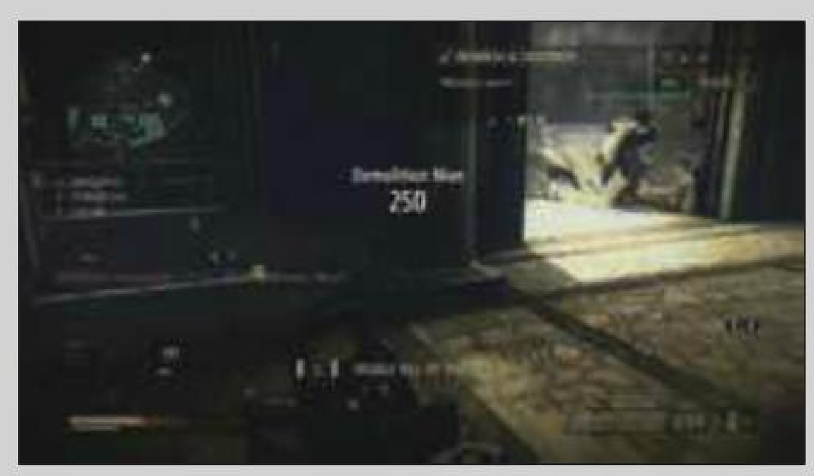
隐形技能在网战中非常霸道，战术师的扫描也拿它没办法，相信玩家一定有过这种经历，走着走着突然就被身后的敌人抹掉脖子，一看就是个狙击手。想找到隐形的狙击手还需要玩家长期的经验，首先要熟悉地图中狙击手最容易躲藏的位置，走路的时候要多观察准心是否突然变红，进出房间时要注意把准心对准角落扫一下，看见准心稍微变红时就要提高警惕了，这绝对不是什么错觉，很有可能某个角落中的狙击手正在窥视你。另外医生的守卫机器人在近距离可以发现隐形的狙击手，不过要是对手拿的StA52突击步枪的话，那么你还是没多大胜算的，除非那个狙击手是菜鸟……总而言之，想找出已经开启隐形技能的狙击手，多靠玩家自己在实战中的积累以及细心的观察。



## 关于刷分

刷分的现象其实在《杀戮地带2》里就有，当时是用机器人来刷分、刷肩章等等，不过官方做出了修改后只能让好友加入一起刷分。本作中刷分变得极为容易，选择一个比较冷门的服务器，一般港服即可，晚上找一个好友随便进一张地图，如果有两台PS3的话就更好办了。WARZONE模式里时间最长的两小局莫过于埋雷模式了，所以你只要反复拆雷、装雷即可瞬间赚取大量经验，一次250点，整局下来刷上4万左右的XP不成问题。当然这样做无非只能让等级稍微好看点、排名稍微靠前点，完全丧失了游戏的乐趣所在。登陆官方网站后可以查看全球排名，目前全球第一的玩家一共杀敌12587个，死亡8488次，助攻3019次，总计获得6810749点XP。这个成绩仔细算来也合情合理，全球第一实至名归。再往下看看第十一名的玩家，总杀人数只有2432个，死亡2138次，助攻219次，但获得了3822168点XP，差不多是第一名的一半左右，但杀人数却整整少了10000，所以是不是刷分就很明显了。





# 《凯瑟琳》剧情及角色分析

【本文有可能涉及剧透】

文 奈落 美编 NINA






| 凯瑟琳 | Atlus | 动作冒险 |
|---|---|---|
| 多机种 | CATHERINE | 日版 |
| | 2011年2月17日发售 1人 | 6980日元 |
| | 对应机种为PS3、X360 | 对应玩家年龄：15岁以上 |

## 美女之间的抉择还是价值观之间的抉择？

《凯瑟琳》是近期的风头大作，各种噱头赚足了眼球。暂时还没有玩到的玩家对本作剧情的印象可能是"小三的故事"、"美女二选一"等等。喜爱哪个、选择哪个凯瑟琳也是不少人闲谈时的话题。然而玩过本作的人会发现，某种意义上说，这个故事其实根本上与爱情并无多大关系。也可以说并不是"讲恋爱本身"的故事。那么究竟这部作品的剧情究竟想向玩家传递什么呢？

已经玩过的玩家都知道，游戏中会对玩家提出各种问题，玩家的选择会影响一个计量器指针的摆动。在剧情展开的初期，大家认为这个计量槽在偏红色部分时代表倾向于"小三"金发凯瑟琳，偏向于蓝色时代表倾向于"原配"女友眼镜凯瑟琳。然而故事结束后，游戏剧场的主持人——发型令人印象深刻的那位大姐姐会告诉玩家，其实这个计量槽的红色部分，代表玩家的选择偏向于自由奔放的价值观，蓝色部分代表踏实求稳的价值观。游戏一共8种结局，计量表和第九夜问题一起决定了出现条件，8种结局分别是"原配"好、中、差；"小三"好、中、差；"自由"一般、好。其实到底就是三个选择：倾向于"原配"，倾向于"小三"，倾向于单身。无论玩家达成了那种结局，游戏都会给您一个积极的回复和评价。计量表偏向蓝色的人游戏会告诉你，您属于踏实的人，对生活积极的人。计量表偏红的人游戏会告诉你，您选择了不与世俗为伍，不对现实妥协的自由之路。当然，话都是两面说的，反过来说就是：偏向红色的人难免有任性散漫放纵之嫌，偏向蓝色的人虽然显得踏实，却也说明他们对制度妥协，甘愿成为活在世俗准则压力下的泛泛之辈。总之，这款游戏的剧情部分更像是一套考量玩家价值观的测试题，真心作答的话，你会得到自己的答案。就像蓬蓬头大姐主持人"午夜维纳斯"所说的一样：本作无论是爬楼还是做选择，都没有固定的路线和对错，玩家自己的选择只是体现了自己的价值观。





## 迷途的羔羊们

当然，为了给玩家一些正面和反面的例子，游戏还提供了很多代表不同价值观的"样本"，他们是文森特生活中的人，也有酒吧"迷途羔羊"中的常客，有些也是主人公文森特梦中的人们。

## 奥兰多

那个带着红色帽子一副玩世不恭表情的男子。他是一个典型的外表看起来大大咧咧没心没肺，其实内心纤细的人。从故事的背景中我们知道，这个男人是文森特小时候起就认识的好友。乍看之下，曾经结过一次婚的奥兰多是一个"总劝别人要看开"的角色。时不时的告诉文森特，"结婚以后可就是看老婆脸色的日子了"。但是从背着他的一些流言蜚语中我们才发现，奥兰多的妻子已经离家出走，而他心中其实放不下妻子。现实中，奥兰多嘴上说老婆是因为自己生意受挫背叛了他，似乎是想把责任推给对方，自己无所谓。直到在梦里遇见他，他才坦言自己也有责任，并且暗示希望老婆回来。按照游戏的说法，这个噩梦巨塔是给那些不愿意结婚的男人准备的，为的就是让他们意识到危机——不结婚就去死。那为什么奥兰多也会被拉入梦境中呢？我们只能认为这个梦境其实是给这样一群男人准备的：不愿意对自己的未来负责，拖拖拉拉，耽误自己也耽误对方。



©ATLUS CO.,LTD.2010



## 强尼

强尼也是文森特从小长大的朋友，是一个绝对的理想主义者。平时的他烟不离手，一副装酷到死的样子。和奥兰多类似，强尼也是一个绝对不轻易外露感情和真心的人。从表面上看他是一个理智的现实主义者，继承家业，在父亲开的二手汽车贩卖店工作，并且将来还有继承这间店的打算。平时的言谈也处处体现客观冷静，对于文森特的烦恼会提出一些成熟且有建设性的意见。然而在感情问题上却是一个不折不扣的理想主义者——必须找到宿命中的对象才结婚。这是强尼的信仰，他自己说现在其实有相处的女朋友，但是只是填补空虚，并且告诉过那个女孩自己没有结婚的打算。在正常人看来这种家伙多少有些不地道，但是本人却不以为然，执着地坚持这自己的信仰。然而真的是这样么？显然不是。在梦境中我们也遇到的他，梦境中的强尼总是蹲在角落坐在台阶上不断地吸着烟，显得非常痛苦挣扎，而且那种痛苦是又难以对别人讲，只能独自一人承担。现实中的后半部分也是，强尼的情绪显得非常消沉，仿佛代表了一切理想主义者的共性——人前坚强坚定，背后却有难以启齿的痛苦。

## 丹尼尔 & 安娜

丹尼尔就是那位装腔作势的有钱人，身为大财团的继承人可谓集万千宠爱于一身，然而他也有自己的烦恼。原来他是一位养子，从小就没有自己选择的权利，固然衣食无忧，却也活得像笼中之鸟。这个人给人矫揉造作的感觉，实际上意外地是一位重情义的人。经常与他相伴而来的是一位名叫“安娜”的女子。在外人看来或许是“美女榜大款”的组合，其实两人是真心的。安娜觉得丹尼尔一生都在还养父母的恩情，牺牲了自己的一切，是个可怜人。也明白自己永远无法有个名分，从最开始就有谈一场无果之恋的觉悟。丹尼尔方面，现实中表现出对安娜有些暧昧，总说一些不在乎的话。但在噩梦世界中流露出对安娜的真心。到底是继续做笼中之鸟还是勇敢地回应安娜的真心是他正在纠结的事。另外，这位富人养子其实也是文森特一伙人的同学，年幼时丹尼尔似乎挺崇拜文森特的，但文森特对他已经没有印象。

## 摩根

大胖子警察叔叔，42 岁。负责这次的“怪死事件”的警官。按理说这样的人不应该出现在噩梦世界啊？原来这位叔叔心中也有一件事一直放不下。多年前，他的妻子被人杀死，凶手一直逍遥法外。他很想亲手杀了凶手但却苦于没有线索。为此，似乎别的案子也没有心情办，就这么混混噩噩在酒吧混日子。如果玩家帮助摩根大叔成功的话，他的结局中会吐露出自己决心戒酒以及积极追寻凶手的愿望。

## 琳泽和玛莎

说话腔调诡异的双子老太太。其实她俩的职责就是告诉玩家一些信息，主要是酒吧常客们的动态。如果玩家没有能及时帮助酒吧那些客人们解决烦恼，那么第二天这两位老太太就会告诉你，XX 已经在今天早上死了。另外值得一提的是，这两位老太太 20 年前曾经同时与胖警察摩根大叔发生过恋情。



## 托比

托比比其他三个人要小一些，仅有 23 岁，在强尼的二手车贩卖店打工。这个年青人非常单纯可爱，对待恋爱也是很积极的。他渴望的是大姐姐的爱，也就是所谓的御姐控。酒吧里的服务员艾丽卡正好是他憧憬的类型。和三个前辈不同，托比非常积极，主动约艾丽卡出去看星星。少年的浪漫单纯轻易打动御姐，结果理所应当地被反推。可以说托比和三个优柔寡断的前辈比起来算得上“人生赢家”。他也是整个游戏里的一个男性的反例。不难看出，坚决执着，行动力优异，顾虑少的人往往具备成为“人生赢家”的可能。这也是托比没有出现在噩梦中的原因，他不属于“要惩罚”的对象。面对前辈们的困扰，他能做的也只是神经大条地陪喝酒瞎起哄。



## 艾利卡

红发的酒吧女招待，巧的是艾丽卡与文森特等人也是同学关系。艾丽卡给人一种成熟女性的感觉，不但热心帮助文森特出主意解决烦恼，也容忍着文森特欠着酒钱。艾丽卡凭借自己的成熟魅力俘获了托比的心。然而，她曾经也有过一段不堪回首的往事，年轻的时候深陷爱河中却迎来失恋的结局，一度玩过失踪。害得身边的朋友非常担心。当然，现在谈起那次失踪，已经看开的她只是一笑而过。

## 贾斯汀

坐在吧台左侧，带着戴眼镜穿着导演背心的大叔。贾斯汀的职业是一名记者，在现实世界中积极地搜集着“怪死事件”的各种消息，在梦中世界也不幸沦为爬楼的羔羊。这个男人看上去温柔谦恭，实际上经常闪烁其词，有所隐瞒。已经 37 岁却还因为某个原因不愿意和交往多年的女友结婚。在梦中世界对爬楼技巧非常热衷，口头禅是“真的哦，真的是真的哦！”



## 酒吧老板

看到若本规夫是声优，大部分已经知道这家伙极有可能是最终 BOSS 了。老板的真身其实是神秘世界派来惩罚那些对女人不负责的男人的。他制造了噩梦，让梦中坠楼的男子在现实中也死去。作为一切的幕后黑手，“牧羊人”老板表现出的从容和幽默让人印象深刻。而他自己的真实身份据说是很多年前一位相当风流的家伙，也曾经历过噩梦的考验，并且成功从噩梦脱出，成为了“传说中的男人”。然而成功后的他选择了不老不死之路，成为了神秘世界的一员。专门负责制造梦境惩罚那些和他有同样经历的男人。

## 托德 & 阿奇

坐在文森特右侧的一老一少，两人都是与眼镜凯瑟琳同一公司的同事。年轻的长发男子叫阿奇，是一个似乎在女性中颇有人气家伙。实际上却很不成熟，言行中不时流露出对女性的歧视和偏见。而且现实中对上司托德总是溜须拍马，在梦中却对“本部长”托德充满怨气。托德今年已经 45 岁，独角仙一样的发型是他的标志。这位大叔已经结婚，经常喜欢对年轻人摆架子倚老卖老。他自称为“本部长”，绝对到畸形的大男子主义者。总是这样告诉年轻人——“飞黄腾达的男人算不上什么，让女人服服帖帖地伺候自己的才是男子汉。”

文 实习编辑 狼来了 美编 木仙




实用技术 攻略透解

攻略透解 GUIDE THROUGH

主线通关时间：约 10 小时

| 异说 012 最终幻想 | Square Enix | 动作角色扮演 |
|---|---|---|
| PSP | DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY | 日版 |
| | 2011年3月3日 1～2人 | 5800日元 |
| | 无对应周边 | 对应玩家年龄：15岁以上 |

时隔两年多，Square Enix 终于推出了《异说 最终幻想》的续作《异说 012 最终幻想》。这款登陆 PSP 平台的优秀动作角色扮演游戏再次引发出新一轮的 FF 热潮。游戏讲述了前作故事发生之前，调和之神与混沌之神间的第 12 次战争，而前作中没有登场的ライトニング、ティファ、ユウナ等人究竟为何没有参加最后的第 13 次战争，在本作中也将给玩家们一个交代。相比起前作，本作主菜单下的各种新旧模式划分得更仔细更人性化，战斗系统等方面也作出了不少改进，原有角色的招式性能调整以及追加的新招式、新增的援护系统等等都使战局更加瞬息万变；取消了前作中遭不少玩家抱怨的 DP 系统而启用了灵活的 KP 系统代替，其他细微的变化更是数不胜数，以下就请各位粉丝一起来体验。

# I.标题画面下的选项简介

## NEW GAME




选择此项后会出现三个选项，从上往下依次是：

1. 建立一个《异说 012》的新记录
2. 继承前作原版的游戏记录
3. 继承前作国际版的游戏记录

在选择了建立新纪录或者继承前作记录的选项后，系统会让玩家制定一个类似个人档案的数据，按顺序分别是：

●部分继承还是完全继承前作的记录（如果选择继承前作原版或国际版记录的话会追加本条选项）
●根据玩家喜好自定义的昵称
●一天内的游戏频率：偶尔玩玩（すこしだけ游ぶ）、适度的玩（ほどよく游ぶ）、痴迷的玩（とことん游ぶ）
●特别游戏日：玩家在一周中选择一天作为特别游戏日，特别游戏日会使玩家在当天中获得大量的战斗奖励条件
●战斗的进行方式：从 ACT 或 RPG 的战斗方式中选取一种
●故事模式中的敌人强度：标准（标准）、强め（较强）、ひかえめ（谨慎）

设定好以上的全部选项并确定后，系统还会询问是否要将试玩版中获得的报酬继承到新的记录当中。

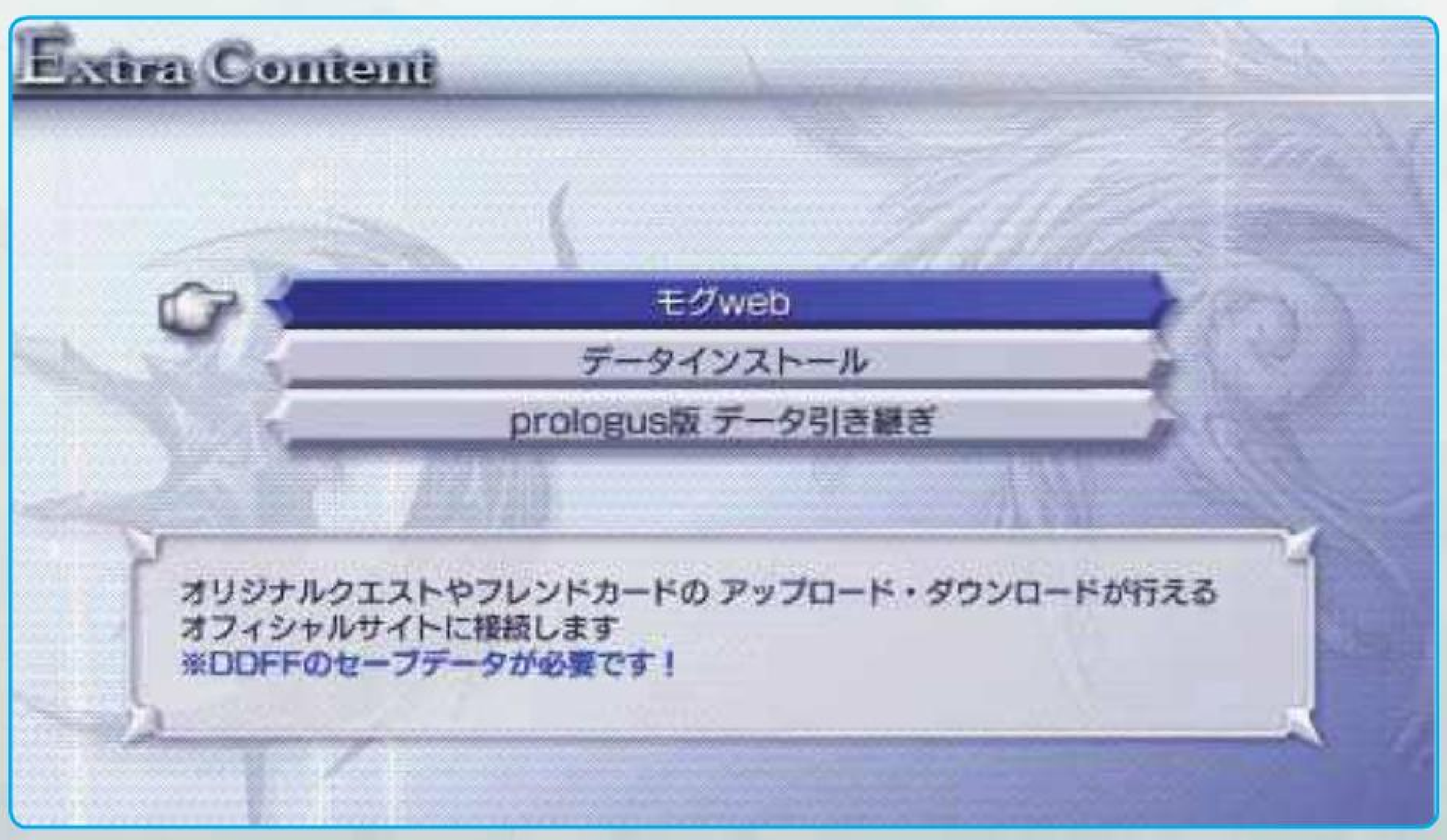
**注：**个人档案的数据可以在主菜单的プレイヤーカスタマイズ中修改。

## LOAD GAME 读取游戏的记录

## EXTRA

选择了 EXTRA 之后会出现三个选项，从上往下依次是：

●モグ Web：连接到官方网站以上传/下载玩家的卡片或自制任务
●データインストール（安装数据）：本作和前作一样支持记忆棒数据安装以加快读取速度，前作安装过的数据不能使用，必须重新安装本作的数据。游戏提供了三种容量（分别是 491MB、570MB、810MB）的数据安装供玩家选择，安装数据容量越大游戏的读取速度将会越快
● prologus 版データ引き继ぎ：继承付费下载的试玩版数据




©2008,2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

# II.全模式简介



## ストーリーモード 故事模式

本模式中初始只有「12 回目の战い」一个章节供玩家选择。作为本作游戏的主线,「12 回目の战い」的时间轴设定在前作调合之神(コスモス)势力与混沌之神(カオス)势力间的第十三次争斗之前。与前作不一样的是本作不能在多名角色中选择一名来展开故事,必须操作系统规定的角色推进流程。

故事模式中,玩家要操控当前的角色在本作新增的世界地图上四处奔走,寻找红黑色的歪曲空间(ひずみ)并将其击破以推进流程。歪曲空间是一座魔法阵造型的门,分为红色和蓝色两种,无论哪种在进入后会发现其实就是前作故事模式中的棋盘。红色的歪曲空间是一旦通过后除非重新开始章节,否则不能反复进入的剧情关卡;而蓝色的歪曲空间则与剧情无关,不过里面会有一些贵重的宝箱或者召唤石等待玩家的发掘,另外蓝色的歪曲空间可以反复进入。靠近歪曲空间时,画面中会弹出信息栏显示该空间的名称、获取 KP 值的条件、奖励限制以及战斗规则和技能是否生效。

世界地图中会有一些敌人在游荡,等级与出现位置都是固定的。遇到此类敌人时,敌人向我方角色发起攻击或是受到我方的攻击都会触发战斗,区别在由我方发起攻击进入战斗后,敌人的勇气值将会以初始为 0 的状态下开始战斗,而我方受到敌人的攻击进入战斗后,则不会有任何的负面效果,但要注意战斗失败的话会扣除所持 KP 总量的一定比例。

游荡在世界地图上的莫古力其实是 KP 商店,每个小章节中处于不同位置的莫古力所贩卖的物品都有所不同,玩家可以通过它买到装备、装饰品、召唤石以及技能共 4 种类的商品。

世界地图上随处可见散落的光之碎片,按○键将其击碎就能吸收,每收集到 4 个碎片后就会随机获得一个技能,技能只在棋盘的战斗中使用。熔岩石般的障碍物也可以通过○键将其击破,破坏后会出现光之道,靠近后按△键就能沿着光之道滑行到新的地方,这些地方一般都会有宝箱在等着玩家。




## バトルモード 对战模式

### フリーバトル (1on1)

1 对 1 的自由对战:与前作中的快速战斗模式(クイックバトル)相似。选择角色、规则以及场地、音乐等条件后与 CPU 进行对战的模式,此模式中玩家可以使用已开放的所有角色来进行对战。提升角色等级、刷素材以及刷 AP 等等在本模式中都能提高不少的效率。

### フリーバトル (PARTY)

1~5 人的组队对战:此模式中玩家首先要从可供选择的角色中选出 1~5 人组成队伍,确定好队伍的人数后进入特有的职业选择画面,每种职业都附带其固有的效果,除了初始便能选择的职业外,还有数个必须由多个职业组成的复合职业,比如ナイト就必须由战士和白魔导士在队伍中处于相邻的位置,随后在位置靠后的队员战斗结束后画面上方便会出现提示信息说发动了ナイト的职业效果。如果不想发动职业效果只要选择初始默认的すっぴん即可。将我方的队员阵容及职业都设定好了以后,便进入到 CPU 的阵容设定,玩家只需要选择参战的角色,其余的设定 CPU 都会随机自动选定。两方都设定完毕后来到战斗信息确认画面,在这个画面中可以根据右上方的提示进行职业的编辑和赛制的选择,赛制分为车轮战和 1 对 1 的团体战,需要注意的是如果敌我双方的队伍人数不一致,是无法选择团体战来进行战斗的。

### アーケードモード

**Arcade 模式:**前作在国际版中追加的新模式,本模式中又分为以下几个模式:

**クイックモード / 快速对战模式:**双方的对战角色、援护角色、场景、音乐等选项全部交由电脑随机选择,获得 3 场胜利后便可取得报酬。

**スタンダードモード / 标准模式:**可选择自己培养的角色或者选取系统提供的固定等级和装备,随后从かんたん(简单)、ふつう(通常)、むずかしい(困难)三个选项中选择一个难度与 CPU 进行对战,获得 5 场胜利后便可取得报酬,此外报酬的优劣与之前选择的难度有关。




**タイムアタックモード / 时间竞速模式:**可选择自己培养的角色或者选取系统提供的固定等级和装备,随后选择挑战的阶级并与 CPU 进行 10 场对战,报酬是根据最终的完成时间来决定的,时间越短获得的报酬越丰厚,鉴于系统提供固定等级下人物的装备都比较差,所以如果想获得理想报酬的话推荐选择自己培养的角色进行战斗。

### ラビリンス

**迷宫模式:**前作竞技场模式(デュエルコロシアム)的改良版本,这个模式的主要意义在于得到游戏中用来换取强力装备的各种素材,这些素材在本模式以外的地方是拿不到的。大体规则和前作相似,在选择区中选取各种卡片来探索迷宫,卡片的种类繁多,主要包括:

**角色卡:**选取后与该角色进行战斗,将其击败会获得金币作为奖励。假如不幸落败且队伍中已经没有存活的角色,那么游戏将会结束。如果角色卡上面标有蓝色的 PARTY 字样,表示这张卡中的角色可以由玩家选择作为参战角色或援护角色加入到我方的队伍中。

**宝箱卡:**宝箱卡需要消耗卡片上标注的金币数量来选取,也可以满足一定的条件后不消耗金币来选取宝箱卡。无论金币的消耗与否,选取宝箱卡后会获得装备或素材。

**职业卡:**职业卡一般附有一些对玩家有利的效果,比如最基本的ナイト骑士卡便可以使选择区增加一个卡片位,让玩家有更多的选择。

**异常状态卡:**异常状态卡通常会给玩家带来一些负面效果,比如石化卡就会导致选择区减少一个卡片位,通常情况下都不会选择此种卡片,不过如果在选择区内有数个强敌和一张异常状态卡的话,玩家在没有信心击败强敌的前提下选择异常状态卡也不失为一种折中的办法。

**门卡:**本作新增加的卡片,必须满足卡片上注明的特定条件后才能将门卡开启以移动致下一个区域,门卡的开启条件也有可能会在初始出现的时候处于问号的不明状态,条件从最简单的获得战斗胜利到较为困难的不受到敌方任何攻击取得胜利等等,有的时候还必须满足数次相同的条件才能将门开启。




职业片和异常状态卡共分为持续效果型(这种职业卡和异常状态卡会持续地发动相应效果,如骑士卡)和消费型(这类型的卡片会在选择的同时发动相应效果,发挥过一次作用后效果就会消失,如石化卡)两大类。

## 通信モード 联机模式

### オンラインロビー

**在线大厅：**使用频率较高的模式之一，此模式支持两人进行 1 对 1 的对战，玩家可选择自己辛苦培养的角色与朋友进行单人战或组队战。

### 多人数对战

**多人数对战：**支持最大 10 人同时进入到一个房间中进行 5 对 5 的团队战，没轮到上场的队友可以旁观场上的战斗。

### フレンドカード一览

**朋友卡的查阅：**玩家可以在此模式中与朋友卡中的ゴースト（影子角色）进行对战，将光标停留在任意一张朋友卡前然后按□键便能查看到该卡中影子角色的使用角色、等级、装备等等。此外还可以将朋友卡单独的上传到记忆棒中或者设置保护，如果觉得朋友卡太多也可以进行删除。注意与朋友对战过后，该朋友的朋友卡会自动更新到最新的状态。




### アーティファクト

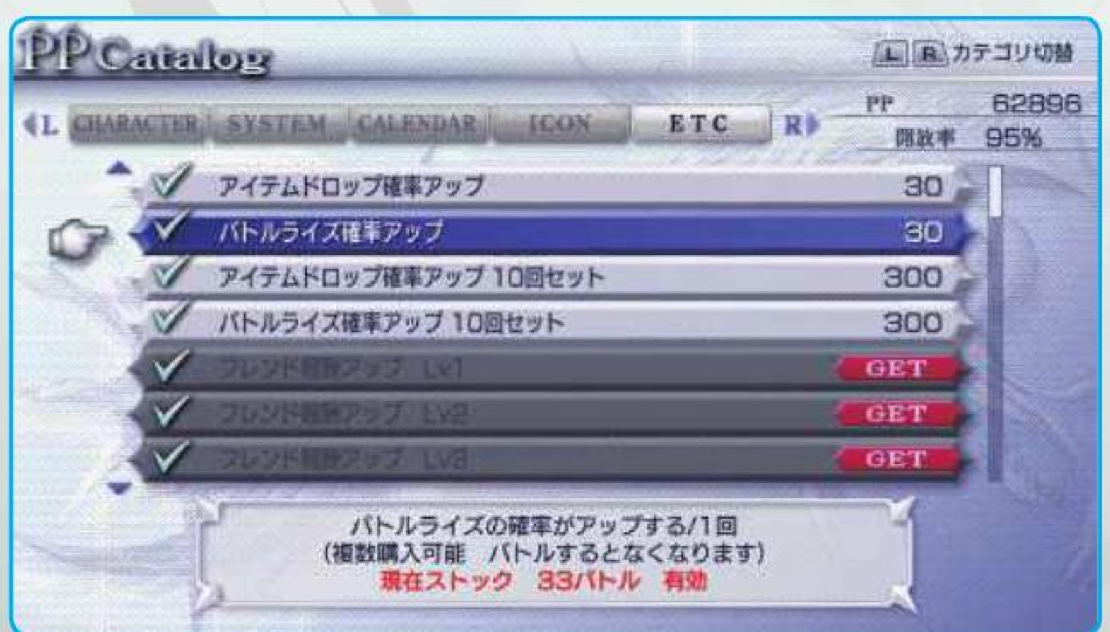
**神器编辑模式：**在通信模式下与朋友对战获得胜利时，有一定的机率会得到一些附有标记的武器，我们称之为神器。在最初得到时，这些神器一般都是"无名的盾"或"无名的剑"，如果得到的神器已经被原本的持有者改过名字，那么玩家需要先行帮神器改名字，否则无法装备，重命名的同时武器的能力会有一定的机率发生变化，神器之前转手的次数越多，重命名后变化的能力就越优秀。将这些神器装备上的话，在与朋友的对战中就有可能将它们送给朋友们，神器的持有上限是 20 个，本作中与朋友卡中的影子角色对战也会有机会得到神器，玩家可以在朋友卡的查阅中进入卡片明细里查看对方是否有装备神器。

### すれちがい・インポート

**擦身通信与朋友卡的导出：**擦身通信是让你的 PSP 在开启无线通信的状态下进入睡眠模式，睡眠中如果在自己附近遇到同样如此设置的玩家，你们就会交换名片或自制任务。朋友卡的导出则是将自己记忆棒中保存的朋友卡资料导入到游戏中，利用这一点甚至可以与自己的影子角色对战。

## PP カタログ　PP 商店

在对战中无论胜利或者落败都会取得少量的 PP 值，利用 PP 值就可以在 PP 商店中购买到游戏中的各种要素，可购买的要素主要有：混沌阵营的角色及隐藏角色的使用权（隐藏角色需要满足一些条件后才能购买），角色的语音和服装、战斗中的场景和音乐、各种取得经验包括金钱 PP 值等的加成、玩家自定义的头像等等，甚至有提高装备掉率及战斗中装饰品生成机率的购买选项。




## コレクション

**收藏模式：**收藏模式又分为クリエイション和ミュージアム。

### クリエイション

**创作模式：**模式分为上下两部分，上方的原创任务部分中玩家可以制作自制任务和对已有的自制任务进行编辑，制作好任务后还可以试玩；下方的战斗回放部分中可供玩家观看保存过的战斗或将保存过的战斗转换成 AVI 格式。




### ミュージアム




**博物馆模式：**用来浏览包括故事模式中的各种事件、游戏中的音乐及音效、角色档案、召唤兽档案、战斗中的各种数据记录等等，值得一提的是玩家可在第五项プレイヤーアイコン中直观的设置自己的朋友卡头像。将此模式中的相关资料收集补完也是一项浩大的工程。

## プレイヤーカスタマイズ

**玩家设定：**此模式中除了可以编辑玩家的个人档案（昵称、游戏频率、特别游戏日、战斗的进行方式、故事模式中的敌人强度）以外，还可以对下面的三个选项进行编辑。

### マイパーティー

**队伍编成：**选择此项后会进入到与フリーバトル（PARTY）相同的队伍编成界面，从可供选择的角色中选出 1～5 人组成队伍并设定每个角色的职业，不同的是玩家还可以在本界面中为自己的队伍命名。之后如果要进行组队战时就可以直接从编辑好的队伍中选择。

### フレンドカード

**朋友卡编辑：**此项中可编辑自己的朋友卡，从上往下依次是：选取自己的代表头像、编辑个人信息、设定单人的影子角色或者是组队



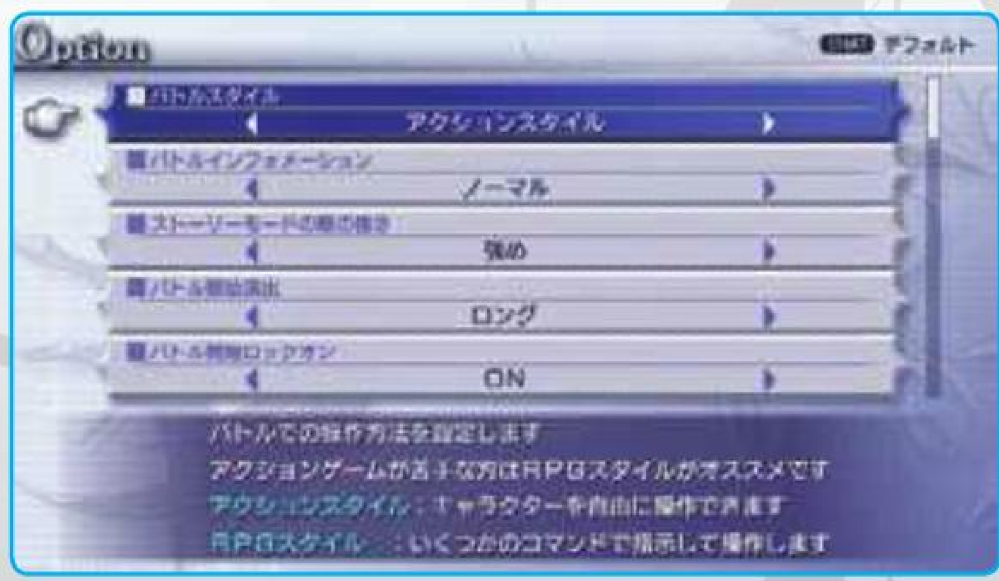
的影子角色、战斗中的规则，影子角色所选用的角色和该角色的设置。设定完成后直接退出就会自动保存自己编辑过的朋友卡明细，在设定完成后按□键还可以将这张朋友卡上传到记忆棒中，然后在联机模式下的すれちがい・インポート一项中将其导出，如此一来便能与自己的影子角色对战了。

### オリジナルルール

**原创规则：**本模式中可以创作玩家的个性化对战规则并可重复编辑，比如EX核心的出现率、攻击时的援护槽上升量等等，除此之外还可以查看系统已有的默认规则 。

## オプション

**选项：**此模式中可以进行游戏的各种设定，比如开场后是否自动锁定对方角色、视角的操作、音乐及音效的开关、字幕的显示与否、记录的保存或删除等应有尽有。






# III.战斗系统解析



## 基本操作

| 操作 | 作用 |
|---|---|
| 滑杆 | 移动 |
| 十字键 | 调整视角 |
| ○ | 勇气攻击 |
| □ | HP攻击／EX爆发技 |
| × | 跳跃／受身／追击 |
| △ | 特殊移动 |
| L | 锁定／解除锁定／切换锁定的目标 |
| L+○ | 援护勇气攻击／援护替身（受到攻击时自动判定为发动援护替身） |
| L+□ | 援护HP攻击／援护替身（受到攻击时自动判定为发动援护替身） |
| R | 防御 |
| R+△ | 使用移动系技能 |
| R+○ | 使用非自动型的召唤兽 |
| R+× | 回避（根据发动回避时输入的方向而作出相应方向的回避动作） |
| R+□ | EX模式／EX报复（受到攻击时自动判定为发动EX报复） |
| START | 暂停战斗进入菜单 |
| SELECT | 视角复位 |




❶ 玩家所装备的饰品在战斗中乘算的总倍率。
❷ 显示战斗过程中通过HP攻击命中对手即时获得的经验值、达成各种条件后的奖励、战斗中的各种提示等。
❸ 玩家当前角色的EX槽以及EX量的蓄积状况。
❹ 玩家当前角色的勇气值。
❺ 玩家当前角色的HP槽，下方的数字是当前剩余的HP数值。
❻ 显示玩家装备的召唤兽是否已经使用，使用后图标消失。
❼ 上限为两格的援护槽。
❽ 地图勇气值，将对手打致勇气BREAK的状态后即可获得。
❾ 对手的HP值／勇气值／EX槽／援护槽以及召唤兽的显示。
❿ 勇气攻击或HP攻击命中对手时身上冒出的小数字代表给对手造成的勇气值伤害。
⓫ HIT字样后显示的大数字代表给对手造成的HP伤害，“+118”则表示因受到攻击而撞到场景的边缘或不可破坏的障碍物上所附加的激突伤害。

## 名词解释

### 攻击

攻击方式分为两种，按○键发动的为勇气攻击，按□键发动的为HP攻击。勇气攻击的作用是用来夺取对手的勇气值，只要命中对手就可以减少对方的勇气值并将这部分勇气值占为己有，将对手的勇气值全部扣完时对手就会进入勇气BREAK状态。此时我方不仅可以得到对手的勇气值，还可以获得画面中央下方显示的地图勇气值，令自己的勇气值瞬间提升。战斗的目的是将对手的HP值降为0，而HP攻击便是夺取对手HP的唯一手段。角色的HP攻击伤害受到当前勇气值的影响，简单来说就是我方角色的HP攻击对对方HP造成的伤害等于我方角色当前的勇气值。因此，想要更有效率地削减对手的HP，就应该先利用勇气攻击尽可能地提高我方的勇气值，若能将对手打至勇气BREAK状态则对战局更有利，之后再使用HP攻击便有可能瞬间秒杀对手。需要注意的是，在HP攻击命中对手之后我方也不能掉以轻心，因为此时我方的勇气值会变为0，在勇气值自动回复到基本值的这段时间内，我方如果稍不留神遭到攻击就会被对手打成勇气BREAK状态。此外在勇气值回复到基本值的这段时间里，我方对对手造成的勇气值伤害必定是会心一击，如果能够成功命中对方，那么我方的勇气值就有可能瞬间回复到基本值甚至高于基本值以上。




### 攻击等级

当敌我双方的攻击产生冲撞时，系统就会进行攻击等级的判定。攻击等级分为了弱、中、强三种。能够通过普通防御抵挡的招式是“弱”等级(大部分勇气攻击都属于这个等级)；能够防御但玩家自己也会因防御而产生硬直的是“中”等级；无法防御的则是“强”等级(大部分的HP攻击都属于这个等级，如果防御时被这种HP攻击命中，会有“GUARD CRUSH”的字样显示在画面上)。

近身攻击中同等级的攻击会产生相杀，随后两方都会进入硬直状态。而不同等级的近身攻击冲撞后，等级排名高就能击溃等级排名底的攻击。远程攻击则有少许区别，“弱”、“中”等级的同等级攻击相杀后会自行消失或弹反，“强”等级的攻击则相互之间不会造成任何干扰。

## 附加效果




游戏中无论是勇气攻击还是HP攻击，大部分的攻击技能中都有一些附加效果，这在每个角色的技能说明中可以查看到。比如来自最终幻想X的ユウナ，她的HP攻击技“トールハンマー”的附加效果就是“吸引”，这表明发动该技能时会有一股引力强制将范围内的对手拖拽过去。主要的附加效果如下：

●激突：可以将对手吹飞，如果对手身后接近场景的边缘或有不可破坏的障碍物时，则有可能附加激突伤害。

●追击：可以按 × 键进行追击。

●ガード：该技能发动时可以起到防御对手一切可防御技能的效果。

●魔法ガード：该技能发动时可以起到防御对手魔法攻击的效果。

●吸引：具有将对手吸引至攻击判定发生范围内的效果。

## 追击

当使用有追击效果的招式命中对手时，此时画面中央会出现短暂的按 × 键的提示（可装备辅助性技能让系统自动输入 × 键），输入后我方角色会瞬间移动到被吹飞中的对手附近（移动途中会吸收角色附近的EX能量点），此时可使用勇气攻击或HP攻击对对手进行二择，假如对方看准了时机回避掉我方的攻击（如果不预先猜测对方将使用哪一种攻击的话，基本不可能目测到对手使用的是勇气攻击还是HP攻击），二择权将会马上转移到对手身上，同理对手的攻击被我方回避掉后二择权又会立刻转移至我方的角色身上。如果双方的二择攻击经过数轮后都没能命中对方时，系统会取消掉追击状态，此外追击状态中超过了勇气攻击或HP攻击的输入时间也会自动取消追击状态。



## 防御

在战斗中按下R键时角色就会做出防御的动作。绝大部分的勇气攻击都可以防御，不过防御的时机根据对方的招式不同而不一样，遇到看不懂的招式时比较难掌握。如果我方的防御落空，那么角色将会露出很大的破绽，反而给对手造成了一次进攻的机会，假如成功防御住了对方的进攻，回报是相当可观的。对于近距离的物理攻击，如果我方防御住，那么对手就会出现踉跄的动作，给我方造成攻击的机会。至于中远距离的魔法攻击，如果在命中自己前的瞬间成功防御，就可以将它们以稍高于对手发动时的威力弹反给对手。

## 回避

回避也是战斗中必不可少的动作。战斗中按下R + × 键角色就可以做出回避动作，配合不同的方向，角色就能向不同的方向进行回避，由于回避的途中角色会附带一段时间的无敌状态，因此只要掌握好时机和方向，绝大部分的勇气攻击和HP攻击都可以回避掉。注意在回避后，角色会产生短暂的硬直。回避后通过其它动作将硬直取消掉是每个玩家必修的技巧之一。




## EX模式

战斗过程中操作角色靠近以吸收EX能量点（场景中浮游的蓝色光点，在敌我双方攻击命中对手或者成功防御时出现）、EX核心（可大幅度提升EX槽，在战斗中随机出现，出现频率及取得后的EX槽上升量都可以通过战斗规则来设置）后就可以积蓄EX槽。当EX槽蓄满呈橙黄色的闪烁状态时，同时按下R+□键就可以进入EX模式。在EX模式中，角色的HP会逐渐回复，并且根据角色的不同，还可以获得一些不同的额外有利效果或者追加招式。EX模式中如果我方的HP攻击命中对手，那么根据画面正中央的提示按下□键就可以发动威力巨大的EX爆发技，EX爆发技发动后，画面中又会出现各种指令或要求来让玩家完成，只有完成固定的条件，才能将EX爆发技的威力发挥到最大。当我方被对方的EX爆发技击中后，画面边缘会出现一条槽，此时连打○键就可以使槽中的光标上升，当光标停留在有加成数字的各个区间内时，我方就可以降低所受攻击的伤害，但要注意的是，并非一直连打就能减低伤害，因为槽的最上方反而会降低防御力，所以要通过目测来使光标停留在减轻伤害的区间内。此外当我方进入EX模时还能将对手的援护槽重置成初始状态。



## 会心一击

战斗中任何攻击命中对手，伤害数字呈橙黄色并有“CRITICAL”的字样显示时就表示攻击变为了会心一击。本作中会心一击的伤害下限由前作的5倍降低到了2倍，另外会心一击的发动机率也有所变动，勇气回复为基本值的过程中发动勇气攻击命中对手时会心率仍为100%，但防御成功后的会心率由50%减少至25%，防御落空后的硬直时间里遭到对方攻击的话，会心率是100%，进入EX模式后，所以攻击的会心率是50%，EX爆发技发动时会心率为100%。



## 场景内的机关

游戏中的战斗场景被一个无形的障壁所包围，某些场景非常广阔，如果光靠普通的移动方式那么在战场上追赶敌人时将会很痛苦，因此游戏中为玩家准备了很多便捷的移动手段。比如一些滑行的轨道、垂直的墙壁等等，当靠近这些设施或建筑物时，画面中就会出现黄色的光标提示，此时按下△键角色就可以在轨道上快速滑行或者在建筑物上飞檐走壁。此外某些场景中的建筑物是可以被破坏的，破坏后会使场景中发生一些细微的变化。有些场景的四周会存在黑洞一样的空间，如果角色靠近会不断扣除勇气值，靠近一定时间后角色还会自动瞬移到初始的位置。



## 召唤兽

游戏中的召唤兽只能对敌我的勇气值进行干涉。在剧情模式的歪曲空间里，或者是通过从商店中购买的途径都能得到召唤兽，取得它们后在召唤兽整备菜单中将它们装备上，这样便能在战斗中使用召唤兽了。战斗中同时按下R+○键可以手动的召唤出召唤兽，而有些名

字后面带有 AUTO 字样的召唤兽则表示在战斗中满足特定的条件后自动发动，无法由玩家手动来进行召唤。每场战斗中只能使用一次召唤兽，并且每个召唤兽都有固定的使用次数，到达其使用次数的上限后就会进入冷却状态，随后必须经过数场战斗才能再次使用。玩家可以在召唤兽菜单中选择使用的召唤兽且最多同时对 5 个召唤兽进行排序，这样当前面的召唤兽进入冷却状态时，顺序排在其后的召唤兽就会自动补上。




### 指令操作



为了照顾平时不太接触动作游戏而又喜爱最终幻想系列的玩家，前文提到过的战斗进行方式中有一条指令模式的选项。只要选择用该模式来进行战斗，那么战斗中的移动、防御、勇气攻击、HP 攻击以及召唤援护等动作均可通过选择指令来完成。

## 援护系统

本作新增的援护系统，下面将详细的对援护系统中的相关名词作出解释。

### 援护攻击

在角色的 HP 槽下方有一条上限为两格的援护槽，蓄积到可召唤援护的时候会变成橙色。当援护槽蓄满一格时，按下 L+〇就可以召唤援护发动勇气攻击；蓄满二格时，按下 L+□便能召唤援护发动 HP 攻击，援护的 HP 攻击对对手造成的伤害等同于玩家操作角色当前的勇气值。无论是勇气攻击还是 HP 攻击，召唤后不管是否命中对手都将扣除相应的援护槽格数。援护出现的位置、出现后使用的招式是根据双方的位置等因素来决定的。援护槽随着角色的一切攻击行动而蓄积，不管攻击是否命中，只要发动了便会蓄积，连续使用同一招式时蓄积量会减少。如果消极应战或者一味的防御回避，那么辛苦蓄积起来的援护槽将会以递增的速度减少，因此可以看出援护系统是非常鼓励进攻的。注意在 EX 模式下若我方的援护 HP 攻击命中对手，是不会触发 EX 爆发技的。




### 激突连携

前作中如果对方被附有激突效果的攻击打至场景的边缘或不可破坏的障碍物时，我方角色便无法继续进行攻击。本作中可以通过援护的攻击来实现追击。



### 追击连携

援护的攻击如果带有追击效果，命中后可以按下 × 键瞬移到无防备的对手身后。注意此时无法通过装备的辅助性技能来自动输入。

### 援护替身

当援护槽有一格以上且受到对方的攻击时，按下 L+〇便能发动援护替身。我方的援护会出现并代替玩家操作的角色承受来自对手的打击，玩家操作的角色则会根据情况瞬移到对手的上方或下方，此时我方必定会进入援护锁定的状态，并且有可能因为对方招式的判定时间还没有结束而再次命中我方角色。如果在援护槽有二格的状态下按 L+□发动援护替身，角色在瞬移到对手的上方或下方时还会中断对方所有的近身攻击，而我方角色也不会进入援护锁定的状态。需要注意的是，在使用了援护替身后，场上所有的 EX 能量点都会自动被对方吸收。无论发动哪种援护替身都将扣除相应的援护槽格数。




### 援护锁定

攻击命中对方召唤出来的援护、成功防御对方援护的近距离攻击、与对方援护的攻击产生相杀时，都会迫使对方进入援护锁定的状态。锁定状态将会持续一段时间，期间无法召唤援护也无法蓄积援护槽。另外消耗一格援护槽发动的援护替身也会进入援护锁定状态，因为系统将这一行动判定为援护受到了对方的攻击。

### 援护槽充填

当角色陷入勇气 BREAK 的危机或者已经进入勇气 BREAK 的状态时，此时用勇气攻击打出会心一击的话，将自动充填一格援护槽。若角色已处于濒死状态，此时发动的 HP 攻击对对方造成会心一击的话，援护槽将会立刻充填至上限。发动援护槽充填时画面中 HP 槽的上方会有「ASSIST(FULL)CHARGE」的字样提示。

### 援护 BREAK

假如我方角色在 EX 模式中攻击到对方的援护，将会发动援护 BREAK，此时不仅能够强迫对手进入援护锁定的状态，同时还会获得地图勇气值作为奖励，但是将对方援护的近距离招式防御或者产生相杀时则不算入触发援护 BREAK 的条件中。此外在 EX 模式下对方发动消耗一格援护槽的援护替身时，也会产生援护 BREAK 的效果。

### EX BREAK

当对方进入 EX 模式后，利用援护对对方造成伤害，就会触发 EX BREAK。此时对方的 EX 模式将会被强制解除，而攻击方还能得到地图勇气值作为回报。

### EX 报复

当 EX 槽蓄满的状态下受到对方的各种攻击时，同时按下 R+□键后系统就会自动判定为发动 EX 报复。耗尽 EX 槽发动的 EX 报复在中断对方当前所有攻击的同时还会使对方陷入 5 秒钟左右的超慢动作状态，此时就算受到我方的任何攻击也不会解除该种状态。遭到 EX 报复的对方可选择使用援护攻击对我方的进攻造成干扰或者在受到攻击时发动援护替身，发动援护替身时会强制解除 EX 报复的状态。当对方的 EX 槽在蓄满状态下遭到我方的 EX 报复时，可以通过发动 EX 模式来强制解除 EX 报复的状态，除此之外还可以在陷入 EX 报复状态中受到我方的攻击时反过来发动 EX 报复，所以当对方的援护槽有一格以上或者 EX 槽蓄满的情况下，发动 EX 报复前需要慎重考虑。



# Ⅳ.角色育成

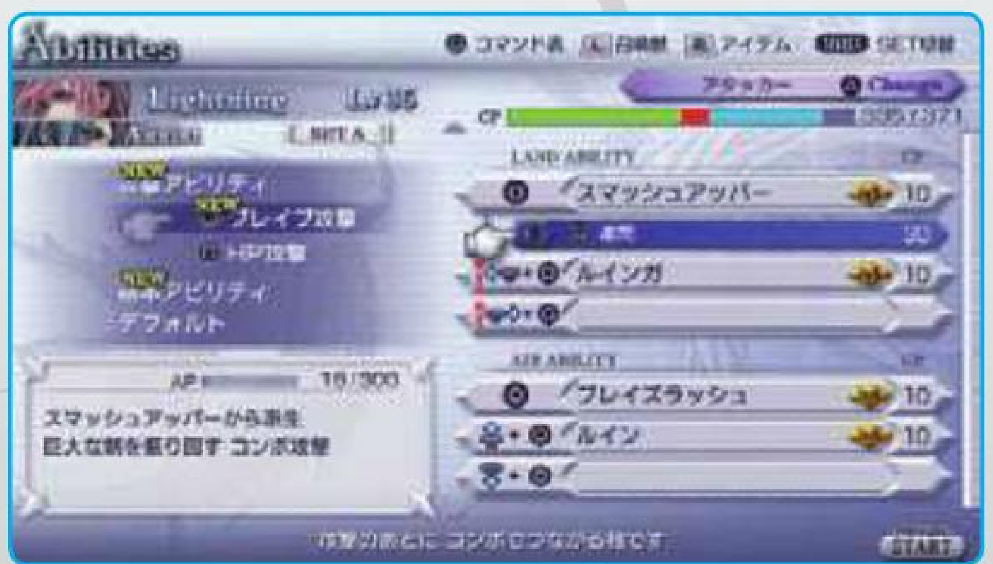


丰富的 RPG 要素让本作比起传统的对战类游戏更独具一番魅力。在游戏中的许多画面里按下△键就可以进入各角色的编辑菜单（カスタマイズ）。玩家可以在这里替角色装备技能、选择武器防具、设定援护同伴等等。每位角色可以编辑多套方案，按 SELECT 键就可以在各个方案之间进行切换，方便玩家应对不同的场合需要。



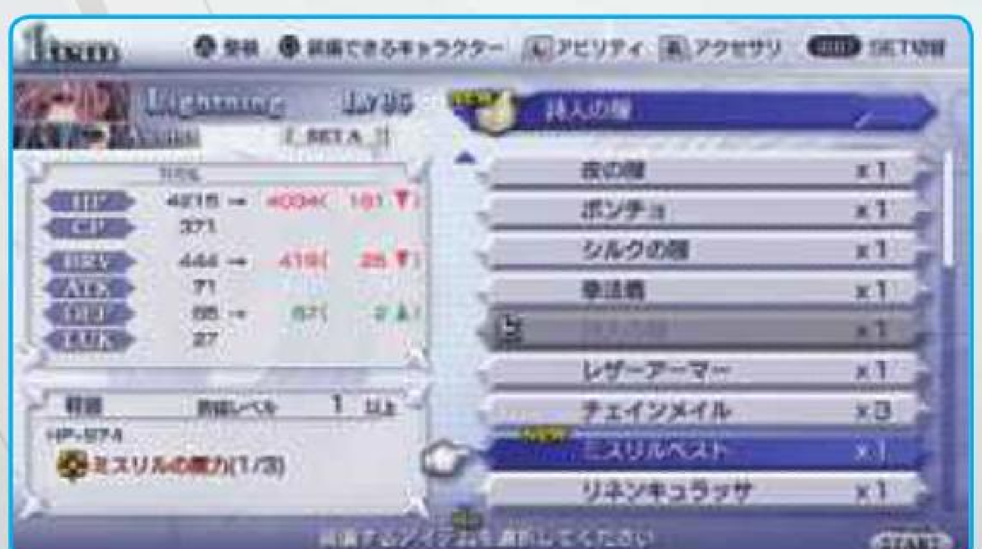
## 技能

游戏中有着各种经验值的设定，通过不断地进行战斗累计经验值以提升角色的等级。升级后角色会学得新技能，在技能（アビリティ）菜单中，玩家可以将学会的技能装备在身上，这样在战斗中就可以使用或者发挥效果了。技能包括攻击技能和基本技能两大类，前者是角色对对手造成伤害的攻击技能，后者则是辅助性技能。装备技能需要相应的 CP 值，当技能的 CP 值超过了角色 CP 值的剩余上限后便无法装备，CP 值上限会随着角色升级而提高。在菜单中选定技能后可以在画面左下方的技能说明中看到一条 AP 槽，只要装备了技能并进行战斗，就可以积蓄 AP 值，蓄满后技能就会呈（MASTER）状态。练满的技能有两个好处，第一是装备时所需的 CP 值减少，这样角色就可以装备更多的技能；第二是有可能派生出其它新的技能。如何高效的积蓄 AP，也是众多玩家乐此不疲研究的一个课题。



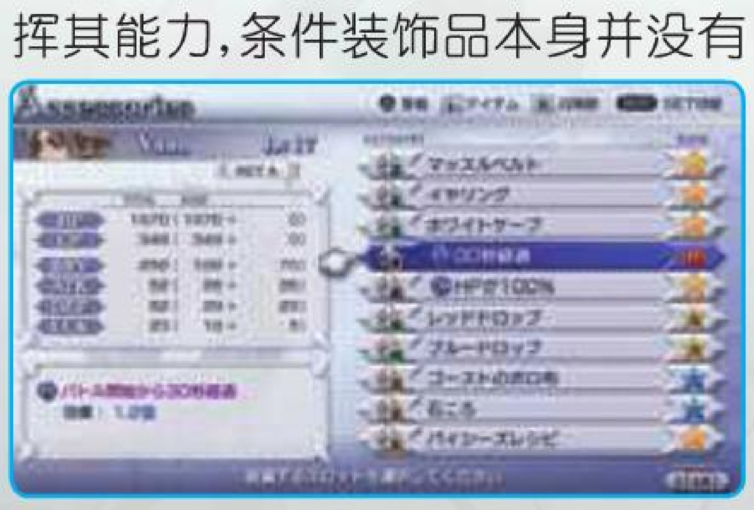
## 装备

标有历代经典名字的装备也是提升角色能力的重要手段之一，游戏中的装备是各个角色通用的（前提当然是该角色可以装备该类型的装备）。在道具（アイテム）菜单中，玩家就可以为角色更换装备，装备主要分为 4 个部位，分别是武器、手部、头部和身体。游戏中部分装备具有套装效果，将具有相同特殊效果的装备按要求装备后，角色就可以获得各种特殊的力量。此外游戏中的所有装备都要求角色达到特定的等级后才能装备。



## 装饰品

除了前面提到的技能与装备外，装饰品也可以提升角色能力。每位角色开始时最多只能装备 3 个装饰品，玩家可以在商店（ショップ）中利用在故事模式的流程里得到的“ロゼッタ石”为角色增加装饰品槽的上限，最多可将装饰品槽扩充到 10 个。装饰品一共分为 4 大类，分别是基本装饰品、条件装饰品、独立装饰品和素材装饰品。其中基本装饰品只要装备后就可以发挥其能力，条件装饰品本身并没有能力，但是只要满足该装饰品上附带的条件，那么基本装饰品的能力就会得到提升，提升的倍数可在条件装饰品的说明中查看。独立装饰品单独装备就可以发挥作用，其效果不受条件装饰品的影响。素材装饰品本身所附带的能力并不理想，其价值在于可从商店中换购到一些稀有的物品。装饰品右方标有的五角星及英文字母代表着它们的可装备数量，标有五角星的相同装饰品最多只能装备一个，A 表示可以装备两个，B 为 3 个，C 则表示可以装备任意个。



## 战斗生成系统

战斗生成系统（バトルライズ）：在战斗中只要满足特定的条件，就有一定几率生成素材装饰品。在战斗生成系统的菜单中，我们可以看到能够生成的素材装饰品及其生成条件、推荐生成的对手及等级等情报。本作的生成条件经过调整，一些较为苛刻的条件被取消。有些素材装饰品一开始获得的几率很低，但随着我方角色等级的提升，获得几率就会提高。另外，角色的 LUK 值也会影响生成的机率。在每次进入战斗前的对手信息画面中，按 L/R 键切换到 Battle Rise 的页面中可以查看到与该角色战斗时能够生成的装饰品情况，非常便利。



## 任务

游戏中有着各种各样丰富的任务（ミッション），这些任务会随着故事流程的推进、战斗中的各项数据记录等等而自动完成。当达成了任务的条件后，打开编辑菜单时玩家就可以得到特定的报酬作为奖励。任务主要分为三大类：交叉双剑的图标代表与战斗相关、PSP 的图标代表与游戏进程和系统相关、闪烁的星星图标则代表与其他各种要素相关。任务名称右边的槽代表任务的达成率，当槽蓄满后就算任务完成。有很多任务的具体内容和条件在初始时都没有公开，但通过达成率槽可以判断出它们正在默默的进行中。有的任务名称和达成条件在达成率超过 50%、甚至完成该任务后才会完全显示。



## 可爱的陆行鸟

编辑菜单中的右下角可以看见一个横向的草原画面以及一只迷你的陆行鸟，我们称之为陆行鸟行程图。玩家每进行一场战斗，陆行鸟便会前进一步，当陆行鸟到达终点时就可以获得宝箱。前进途中陆行鸟会吃到外形像红萝卜的蔬菜，这样一来下场战斗中玩家获得的经验值就会得到加成。在出现经验值加成的前一场战斗结束后，画面的左下方会出现陆行鸟吃到蔬菜的提示，省去了必须时刻打开菜单查看是否有经验值加成的麻烦，非常体贴。注意，落败的战斗也计算在战斗场数内。有时候画面左下方会出现陆行鸟和音符的提示，这也可以使下一场战斗中取得



的经验值得到加成，音符的出现机率是随着战斗次数的增加而提高的，这一点可以通过陆行鸟行程图左下方的 LUCKY 值确认，LUCKY 值越高音符出现的机率也就越大，因此战斗的越频繁，就越容易得到经验值加成。

此外陆行鸟到达宝箱处所需要的步数是根据玩家设定的游戏频率而定的，游戏频率可以在前文提到的玩家设定中进行更改。游戏频率越高意味着陆行鸟需要经过越多的战斗才能得到宝箱。不过战斗次数越多，宝箱里的物品也就越贵重。频率是以天为单位衡量的，当 PSP 主机设定的时间超过 0 点时，陆行鸟就会停下来睡觉并重置之前的步数回到起点开始新一次的行程，也就是说玩家需要重新经过规定的战斗次数才能得到宝箱。更改频率的时候，陆行鸟也会回到起点重新前进。



# V. 简要流程

## [012]「12 回目の战い」

玩家只需要使用系统规定的角色不断推进流程便可完成本章节。从序章到终章的操作角色顺序依次是：

| | | |
|---|---|---|
| 序章 | 圣域へ | ライトニング |
| 1 章 | 新たな敌 | ライトニング |
| 2 章 | 摇るぎない瞳 | ヴァン |
| 3 章 | 手挂かり | ラグナ |
| 4 章 | 想いの行方 | ユウナ |
| 5 章 | 选择 | ライトニング |
| 6 章 | 形なき真实 | カイン |
| 7 章 | 仲间 | ティファ |
| 终章 | 记されぬ战い | 玩家从提供选择的角色中组成自定义顺序的队伍 |

完成［012］「12 回目の战い」的章节之后，将会开放［013］「最後の战い」，［000］「知られざる物语」可在主菜单中的 PP カタログ里购买，而「レポート」会随着三个章节的进度而逐渐更新。




## [013]「最后の战い」

当玩家将连同序章共 11 个章节都完成后，终章便会出现。




| 章节 | 章节名称 | 使用角色 |
|---|---|---|
| 序章 | 最后の希望 | ウォーリア オブ ライト |
| 1 章 | 迷いの先に | クラウド |
| 2 章 | 知恵か勇气か | オニオンナイト |
| 3 章 | 意思が示す道 | ティナ |
| 4 章 | 月の导き | セシル |
| 5 章 | 托された力 | ティーダ |
| 6 章 | 梦の蕾 | フリオニール |
| 7 章 | 孤高の决意 | スコール |
| 8 章 | 信じる气持ち | ジタン |
| 9 章 | お宝探し | バッツ |
| 10 章 | 遗志を继ぐ者 | ウォーリア オブ ライト |
| 终章 | 轮回の终わり | 从上述角色中选出 5 人组成队伍 |

## [000]「知られざる物语」

本章中没有规定使用的角色，可任意选择包括混沌阵营在内的所有角色组成 1 ～ 5 人的队伍进行攻略。

### 流程攻略

1. 利用传送点来到“アースの洞窟”，然后完成歪曲空间“腐りゆく大地の裂け目”。
2. 利用传送点来到“クレセントレイク”，然后完成歪曲空间“ルフェイン南のひずみ”。
3. 利用传送点来到“试练の城”，然后完成歪曲空间“乘りこえた试练のひずみ”。
4. 接着步行前往“混沌の大陆”，然后完成歪曲空间“束缚と逃亡のひずみ”。
5. 通过击碎熔岩石后出现的光之道来到“混沌の大陆”的浮游岛上，然后完成歪曲空间“あまねく不幸のひずみ”和“ひとつの救济のひずみ”。
6. 完成深处的“混沌の果て”，本章节结束。



## 「レポート」




在报告「レポート」中，页面里的蓝色文字通过先按□键再按○键后可对其选择，如此一来便能触发相关的剧情或者战斗，需要注意的是假如该故事中规定参战的角色还没有获得使用权的话，那么将无法完成该报告中的战斗，以下是所有报告的开启方法和规定使用的角色。

| 序号 | 开启条件 | 使用角色 |
|---|---|---|
| 01 | 完成 [012] 的第 1 章 | クジャ |
| 02 | 完成 [012] 的第 2 章 | ティナ |
| 03 | 完成 [012] 的第 4 章 | 无战斗 |
| 04 | 完成 [012] 的第 6 章 | 无战斗 |
| 05 | 完成 [012] 的第 7 章 | セフィロス、クラウド |
| 06 | 完成 [012] 第 8 章中的歪曲空间“创られた命のひずみ” | カイン |
| 07 | 完成 [012] 的第 8 章 | クラウド |
| 08 | 完成 [013] 的序章 | シャントット、バッツ |
| 09 | 完成 [013] 的第 2 章 | オニオンナイト |
| 10 | 完成 [013] 的第 5 章 | 无战斗 |
| 11 | 完成 [013] 的第 6 章 | 无战斗 |
| 12 | 完成 [013] 的第 9 章 | バッツ、ティーダ |
| 13 | 完成 [013] 终章中的歪曲空间“异界へ续くひずみ” | 无战斗 |
| 14 | 完成 [013] 终章中的歪曲空间“创られた命のひずみ” | 无战斗 |
| 15 | 完成 [013] 终章中的歪曲空间<br>“引き继がれる记忆のひずみ” | ジタン、オニオンナイト |
| 16 | 完成 [013] 终章中的歪曲空间“束缚と逃亡のひずみ” | ウォーリア オブ ライト、<br>オニオンナイト、セシル |
| 17 | 完成 [013] 终章“燃えさかる业火のひずみ” | ウォーリア オブ ライト |
| 18 | 完成 [000] 中的歪曲空间“腐りゆく大地の裂け目” | プリッシュ |
| 19 | 完成 [000] 中的歪曲空间“ルフェイン南のひずみ” | ギルガメッシュ |
| 20 | 完成 [000] 中的歪曲空间“混沌の果て” | 无战斗 |

**注：**プリッシュ与ギルガメッシュ是本作中的隐藏人物，获得方法为：将［012］通关一次，然后完成［013］的序章以追加第 8 号レポート，将此レポート完成后便可以在 PP 商店中购买到两人的使用权。

# るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚— 再閃



| 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪 | NBGI | 格斗 |
|---|---|---|
| PSP るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚— 再閃 | | 日版 |
| 2011年3月10日 | 1～2人 | 5980日元 |
| 无对应周边 | | |

**本作改编自经典漫画《浪客剑心》，对于年纪大一点的玩家来说，这位脸上有着十字刀疤的剑客是他们记忆深处的一抹亮色。2011 年正是《浪客剑心》的 15 周年纪念，NBGI 的这款新作更为这部优秀的作品锦上添花，想要重温拔刀斋当年那一场场精彩决斗的玩家们一定不能错过本作。**

文 fantesyman 编 洛克 美编 NINA

## 游戏操作 & 界面

### 游戏操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 左右控制人物移动，下为下蹲，上为特殊动作 |
| □键 | 轻攻击 |
| △键 | 中攻击 |
| ○键 | 重攻击 |
| × 键 | 跳跃（可二段） |
| L 键 | 发动奥义（需剑气槽 MAX） |
| R 键 | 发动神速之刻（消耗一个神速点） |



### 主界面

| 模式 | 内容 |
|---|---|
| 明治剑客浪漫谭 | 故事模式，用各个角色体验原作剧情 |
| 剑戟之章 | 对战模式，可以和 CPU 操控的对手自由对战 |
| 练磨之章 | 生存模式，不断与 CPU 对手交战直到体力耗尽 |
| 无限修罗道 | 挑战模式，按照特定要求与敌人战斗 |
| 刀匠青空 | 商店与锻造模式，可以在此购买武器并锻造升级 |
| 通信剑戟之章 | 通信对战模式，可以与其他玩家联机对战 |
| 追想之间 | 收藏模式，查看动画、BGM 和角色设定等收集要素 |
| 设定之章 | 游戏设定，可以更改键位和游戏音量等设定 |

## 战斗系统




本作的战斗系统借鉴了不少主流格斗游戏，其中轻、中、重三种斩击和特殊动作系统以及神速之刻都让人禁不住想起《侍魂 零》，弹返系统的操作则有点儿令人想起《街霸 III》，连击时的墨影轨迹又带着明显的《街霸 IV》的画面风格，下面就给大家详细介绍本作的系统。

### 连击

和多数同样用轻、中、重三键攻击的格斗游戏类似，本作可以用这三种攻击组合出连击。连击时需要注意优先级别，轻攻击可以被中攻击或重攻击接续，中攻击则只能被重攻击接续，必杀技可以接续任何攻击，倒过来是行不通的。连击成功时不但画面上会显示连击数，攻击也会带上华丽的墨迹。输入完基本连击后，还可以继续输入指令用必杀技继续连击。

### 跳跃

和一般的格斗游戏不同，本作的跳跃需要用 X 键来发动，习惯了用方向键上来跳跃的玩家可能需要一定时间去适应。跳跃时再次输入 X 为二段跳；按方向键下 +X 则为高跳，能一下子到达画面的最上方，不过发动后无法使用二段跳；输入下前 +X 为发动冲刺跳跃，不论敌我双方距离有多远都能瞬间接近敌人，是远距离发动突袭时的杀招。冲刺跳跃接近敌人时，我方会处于空中状态，基本攻击也会变成空中攻击，玩家需要掌握其攻击判定与地面基本攻击的分别，以免在发动突袭时露出破绽。

### 弹返

在玩家防御对手攻击时立刻输入方向键前 + 任意攻击键即可发动弹返，发动后能立刻中断敌人的攻击，并使其处于短暂的滞空状态。弹返需要消耗 25% 总剑气槽（即剑气起码达到 25% 以上方可发动），针对单次攻击发动弹返往往效果不大。推荐在对手发动神速之刻时防住其攻击并发动弹返，成功后可以立刻中断对方的神速之刻状态。而在连招当中发动弹返不但可以让对手被吹飞倒地，还可以让其武器脱手（如果对手本身持有武器）。


© 和月伸宏／集英社　フジテレビ　アニプレックス ©2011 NBGI

## 奥义

剑气槽到达最大值时按 L 键即可发动。本作的奥义和一般格斗游戏中的超必杀技略有不同，每个角色的奥义性能大同小异，一般都为有一定距离的突进攻击，可以被防御，命中敌人则会进入演出画面，播放一段华丽的奥义动画后便可造成巨大的伤害，形式上有点类似豪鬼的“瞬狱杀”。奥义的攻击判定时间比基本攻击和必杀技都要长一些，一般在整个动作持续时间里碰到对手就可以发动。奥义可以接续在基本攻击连招后发动，但无法接续在必杀技后发动。




## 神速之刻

对战中玩家与对手都有三个神速点，分别显示在画面的左下和右下方，按 R 发动神速之刻状态时被使用的神速点会进入燃烧状态，发动方周围的玩家身周时间流动变慢，对手动作变缓，而玩家的攻击速度变快，能轻易使出各种华丽的连击。需要注意的是神速状态下对手被击中后的受创时间也随着时间变慢而延长，并且许多原本会吹飞对手的攻击在该状态下只会令其浮空，从而令很多平常无法达成的连击得以实现。不过神速状态中玩家的移动速度却没有相应地提高，想要在敌人浮空时加以追击，就需要活用神速状态下按 R 发动的神速飞跃，可以在一瞬间转移到敌人的身后，对处于浮空当中的敌人进行追击。在对战双方都同时发动神速之刻时，时间停止并不会立刻发动，而是会在其中一方攻击命中对手时产生效果。




## 特殊动作

方向键上为特殊动作键，一般只能单独使用，无法接续在连招当中。特殊动作有各种类型，一个角色只有一个固定的特殊动作，但某些角色的特殊动作是相同的。

## 信念模式

本作的战斗为三局两胜制，玩家需要打败对手两次方可取得胜利。如果是在对战双方各有一胜就会进入最终局，此时如果发生一方耗尽体力但剑气槽却是满的情况，就会自动开启信念模式。角色会进入所谓的超克状态。在该状态中，角色本身拥有刚体属性，剑气槽能够代替体力使用。但在这个状态中剑气槽会急速下降，直到降至最低点为止，此时发动信念模式的角色只要再遭到一次攻击就会被打倒。该模式能够让濒临落败的玩家可以得到一次短短的翻盘机会，把握住这个机会就有可能一举扭转乾坤反败为胜。需要注意的是，对战中双方均有一次机会发动信念模式，当双方都处于信念模式时，便是本作对战中最为刺激的时刻。

## 武器掉落

有多种情况可以导致武器掉落，最常见的有如上文所提到的用弹返来打飞对手的武器，还有某些角色的特定招式也能打掉对手的武器。除此之外，特殊动作当中也有如左之助这种故意丢掉自己武器的能力，而苍紫的必杀技也能够把自己的武器当成飞行道具射出去杀伤对手，之后武器也会呈掉落状态。武器掉落之后，失去武器的角色需要根据提示来到武器旁边按方向键上来重新取回武器。武器掉落对不同角色的影响并不相同，相当一部分角色（例如剑心）需要依赖武器发动必杀技和奥义，失去武器不但会使他们的能力受到限制，连基本攻击的性能与范围也会下降。但对某些原本就并不完全依赖武器的角色来说（例如左之助和斋藤一），武器掉落只是会改变他们的战术套路，对实力的影响并没有那么大。需要注意的是，某些原本就不是用武器作为主要攻击方式的角色（例如安慈）并不存在武器掉落状态。而任何处于空手状态的角色都可以在非常靠近对手时按方向键前＋○来使出投技。




## 追击




除了在浮空时可以被追击，倒地后也有短暂的时间可以追打。一般角色的下蹲轻攻击都有对地追打性能，而其余攻击方式能否对地则取决于其攻击时是否有击向地面或下段位置的判定，有则能够进行追击。需要注意的是，有部分必杀技会直接令对手进入无法追击的倒地状态，例如一般角色空手状态的投技，又或是某些角色（例如安慈）的指令投必杀技。无法追击的倒地状态不但会令玩家的追击落空，在神速之刻状态中，对手一旦陷入无法追击状态，神速之刻会立即结束，想要打出华丽连击的玩家要千万注意这一点。



# 模式详解

## 明治剑客浪漫谭




有剑心和左之助两个角色可选，在完成特定角色的剧情后便会开启其他角色，玩家依次不断地完成新角色的剧情就可以完全解锁总共 22 位角色的使用权。需要注意的是，虽然完成一个角色的剧情模式后解锁的新角色可以立刻在剑戟之章和通信剑戟之章中使用，但只有完成该角色的剧情后，才可以在练磨之章和无限修罗道中使用。除了解锁角色，完成某些角色的剧情还会解锁剑戟之章中的对战场景，设定模式中的按键语音等。

本作的故事模式采用的是字幕滚动加配音作为开场和篇章之间的链接，当中则是一场场战斗，人物会在对战开始和对战的每一局结束后开展一段剧情对话。由于本作的 AI 较差，因此剧情模式的难度也很低，正好给玩家们用于熟悉自己操纵的角色。一开始故事模式中只

## 剑戟模式与通信剑戟模式

本作的对战模式和一般格斗游戏没什么大分别，不过每个角色都有三把武器可以选择，例如剑心除了那把为玩家熟悉的逆刃刀，还可以选择用逆刃刀 · 真打或是扫帚出战。

## 刀匠青空

在剑戟之章和练磨之章中，玩家在选择角色后还要选择角色使用的武器，每个角色都有三把武器，一开始玩家只能选择用第一把默认武器，在刀匠青空处可以购买后两把。武器本身有等级设定，一开始为 LV.1，在刀匠青空处选择锻炼选项便可以提升武器的等级，随着等级提高，武器的攻击力也会有所上升。最高可达 LV.5。该模式中花费的金钱便是玩家在浪漫谭、剑戟、练磨和修罗道等模式中获得的分数。

## 练磨之章

类似一般格斗游戏当中的生存模式或是连续对战模式，玩家在选择一个角色后便需要迎接无穷的挑战，打败一个又一个随机的对手，每次战斗后玩家都会恢复一定量的体力。






## 无限修罗道

可以理解为一般格斗游戏中的挑战模式或是任务模式，共有六个修罗道，分别对应六位角色：绯村剑心，斋藤一，相乐左之助，志志雄真实，濑田宗次郎和比古清十郎。本模式中敌人最多存在两个，敌人本身非常脆弱，被杀死一两秒后便会有新的敌人刷新补充进来。该模式里角色本身的 HP 会有特殊设定，而弹返、奥义和神速点则和其他模式一致。玩家需要在耗尽自己的 HP 或是到达失败条件之前尽量多消灭敌人。




### 传说之人斩

操纵剑心对阵敌方的武士，一次最多会同时存在两个敌方武士，体力不多，两到三次斩击就可以消灭，攻击欲望也算不上强。但在该模式里剑心的体力只能承受最多三次敌人的攻击，第四次被击中就会败北。敌人可以相互重叠，相应地，剑心的任何攻击都可以同时击中两个敌人，用作远距离攻击的土龙闪也不会因为击中第一个敌人就消失，在其攻击路线上的敌人都会被命中。敌人目的只有一个：打败剑心，所以玩家需要调整自己身处的位置，不要被敌人前后包围，因为剑心在打倒其中一个处于自己面前的敌人之前是无法转身的。虽然版边是理想的战斗地点，但需要注意的是，敌人和剑心不一样，可以走出版边以外，所以在发现自己于版边被包围时也必须及时脱离。




### 恶 · 即 · 斩

操纵身穿新选组服装的斋藤一消灭地方的武士，虽然服装有变化，但斋藤的能力是一样的。比起剑心，本模式中的斋藤体力更少，被击中三次就会败北，不过因为敌人的类型和体力都和剑心面对的一模一样，难度提升并不高。基本战略和剑心一样，都是要防止敌人包围然后快速消灭。斋藤的突刺基本上可以秒杀敌人，而敌人是不会防御的，所以只要战术得当，要达成百人斩应该不难。

## 喧哗屋斩左

操纵相乐左之助消灭入侵村庄的恶党。这个修罗道和之前的两个有点不一样，左之助本身体力是无限的，但画面右上方会出现五个村庄图标，代表着左之助要保护的村庄。也可以变相地理解为左之助有五点体力。可是这并不意味着难度下降，因为在该模式中，敌人并不需要打败左之助，而是绕过他的阻拦去侵越村庄，也就是脱离版边。越过左之助的方法有两种：打倒左之助趁机跑过去又或者直接跳过他头顶。玩家要通过打倒他们来保护村庄。左之助在用斩马刀时攻击范围颇广，一招站立中攻击几乎可以打中整个版面中的敌人，不过这招在远距离打中敌人时并不能立刻消灭他们，需要补上一下站立重攻击。和前两个修罗道一样，玩家们的最佳战术还是堵版边，不过需要注意几点：首先是敌人的攻击欲望虽然低，但是在离左之助一定距离时几乎必定会发动斩击，又或是尝试跳过左之助头顶，需要及时用轻攻击对付。其次虽然敌人在刷新时是无敌的，但如果正好碰上左之助在斩击，会后跳一下进入畏缩状态，跌倒在地上不断后退，此时敌人不会被上段和中段攻击命中，只能用下段攻击来对付，不过这种状态下的敌人是一击必杀的。最后要记得如果左之助被打倒，敌人会以最快速度冲去版边，而如果当时存在着两个敌人，就会一起走，导致两个村庄被侵略，也就是说左之助会一下子失去两点体力。玩家还需要记得让敌人保持在版面视野内，如果离得太远，他们可是会从场景的另一面逃走然后侵略村庄哦。




## 红莲之人斩

操纵志志雄真实与敌人作战。这个修罗道的形式和剑心还有斋藤一的类似，都是要不断消灭袭来的敌人。志志雄的生命值一开始和斋藤一一样，都是只能承受最多三次攻击就会落败。但是这个模式忠实地还原了志志雄那种没有汗腺，只能战斗15分钟的特殊体质。在战斗过程中志志雄的体力会不断地徐徐下降！不过体力在降到最低点就会停止，并不会令玩家的挑战失败。这时志志雄完全不能被敌人击中，任何攻击都会立刻将他打倒，想要继续挑战下去就必须在敌人一出现时就将其消灭，不留给对方任何出手的机会。

## 神速之剑

操纵赖田宗次郎斩杀敌人，这个修罗道中宗次郎生命值是无限的，但画面右上方会有100秒的倒计时，时间到则游戏结束。虽然宗次郎生命值无限，可是受到一次攻击就会失去5秒时间，加上本身陷入硬直损失的攻击机会，在这个修罗道中要达到百人斩甚至比单纯的杀敌和保卫村庄都要难。宗次郎的轻攻击三连击速度快硬直小，一次连击就可以消灭敌人，玩家需要算准敌人刷新的时间在其无敌时间消失时立刻打倒，并且要避免被前后包围，抓紧每一次机会才可以取得高成绩。



## 飞天御剑流之理

操纵比古清十郎打倒恶党保卫村庄。这个修罗道和左之助的一模一样，惟一的分别就是两个角色的招式性能。作为原作中的隐世高手，清十郎的性能明显比左之助要好，性能优异的轻攻击五连击已经可以应付大部分情况，如果碰上敌人正好因为畏缩而离得较远，只需要用范围超大的站立重攻击秒杀即可。需要注意的是敌人最多只可以承受清十郎三次攻击就会被打倒（身体失去色彩，变成灰黑色），玩家无需每一次都将五连击打完，以免露出不必要的破绽，同时需要记得重攻击有二段，而且会产生一定程度的位移，需要在使用后及时回撤，保持角色在靠近版边的位置，让敌人都在自己的正面刷新。




# 各角色连击推荐

## 推荐连击

| 人物 | 连击指令 |
|---|---|
| 绯村剑心 | 轻攻击 X3 –> 下前轻攻击 |
| | 轻攻击 X2 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 前下前攻击 |
| 神谷薰 | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 下前轻攻击 |
| | 冲刺跳跃 –> 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 |
| 明神弥彦 | 冲刺跳跃 –> 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –>（落地后）轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 下前轻攻击 |
| 相乐左之助 | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 前下前轻攻击 |
| | （空手状态）轻攻击 –> 下蹲中攻击 –> 重攻击 –> 下后轻攻击 |
| 斋藤一 | 轻攻击 X2 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 下前攻击 |
| | （空手状态）轻攻击 X2 –> 下蹲中攻击 –> 下蹲重攻击 –> 重攻击 |
| 卷町操 | 轻攻击 X2 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 前下前攻击 |
| | （空手状态）轻攻击 X2 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 下后攻击 |
| 四乃森苍紫 | 轻攻击 X2 –> 下蹲中攻击 –> 下蹲重攻击 –> 下前攻击 |
| | 轻攻击 X2 –> 重攻击 X2–> 前后重攻击 |
| 比古清十郎 | 轻攻击 X5 –> 前下前轻攻击 |
| | 冲刺跳跃 –> 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 |
| 鹈堂刃卫 | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 下前轻攻击 –> 轻攻击连打 |
| | 冲刺跳跃 –> 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 |
| 石动雷十太 | 轻攻击 X4–> 下后轻攻击 |
| | 轻攻击 X2 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 前下前攻击 |
| 泽下条张 | 轻攻击 X4–> 下后轻攻击 |
| | 冲刺跳跃 –> 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 |
| 悠久山安慈 | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 |
| | 轻攻击 –> 下蹲中攻击 –> 前下前轻攻击 |
| 本条镰足 | 轻攻击 X3 –> 下后轻攻击 |
| | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 下前轻攻击 –> 轻攻击 |
| 刈羽蝙也 | 轻攻击 –> 重攻击 –> 前下前轻攻击 |
| | 下蹲轻攻击 –> 下蹲中攻击 –> 下蹲重攻击 –> 重攻击 –> 前下前轻攻击 |
| 夷腕坊 | 轻攻击 X4–> 前后轻攻击 |
| | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 前下前轻攻击 |
| 不二 | 下后轻攻击 –> 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 |
| | 下后轻攻击 –> 方向键上 –> L（奥义） |
| 鱼沼宇水 | 轻攻击 X2–> 中攻击 –> 重攻击 –> 下后重攻击 |
| | 冲刺跳跃 –> 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 |
| 赖田宗次郎 | 轻攻击 X3 –> 下前轻攻击 |
| | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 下前轻攻击 |
| 志志雄真实 | 轻攻击 X3 –> 下前轻攻击 |
| | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 前下前轻攻击 |
| 戌亥番神 | 轻攻击 X2 –> 中攻击 –> 下蹲重攻击 –> 下前轻攻击 |
| | 轻攻击 X2 –> 中攻击 –> 重攻击 |
| 乙和瓢湖 | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 下前轻攻击 X2 |
| | 轻攻击 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 后前轻攻击 |
| 雪代缘 | 轻攻击 X3 –> 下前轻攻击 |
| | 轻攻击 X2 –> 中攻击 –> 重攻击 –> 前下前轻攻击 –> 轻攻击 |

栏目主持 纱迦

# 软硬兼施SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合



**近来受日本地震的影响，国内游戏机市场或多或少出现了一些波动。网上也经常传出诸如“12 万台 PS3 被水泡”之类的消息，搞得人心惶惶，不过总体来看近期市场变化不算太大，尚在可以接受的范围之内，希望各位玩家不要受店家的忽悠，要货比三家，多作参考，就能防止上当受骗。**

## 市场风向标 MARKET OVERVIEW

## 价格行情

文：月下雪影

### ——提供最佳购机方案

### PSP 购机推荐套餐

| 3000 型 | | |
|---|---|---|
| | 品牌 / 型号 | 价格 |
| 主机 | PSP-3000 主机（6.35 系统） | 1250 元 |
| 记忆棒 | 16GB 极速 HG 组棒 | 158 元 |
| 贴膜 | PSP-3000 专用高清组膜 | 10 元 |
| 保护壳 | 北通中国风 PSP 新版晶透水晶盒 | 48 元 |
| 总计 | | 1466 元 |
| 近期推荐购入指数 | | 7 |

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：前段时间的 PSP 市场已经有了“节后综合症”的迹象，主机销量逐渐走低，价格居高回落，整个市场开始趋于平稳，短期内看起来也不会发生太大变化了。只是由于市场的占有率过于饱和，偶尔有一些小幅度的降价也不会影响主机价格发展的整体态势。谁料风雨突变，日本在 3 月 11 日发生了 9 级的地震并引起了海啸，这直接导致了日本一部分工业开始停产，因此以水货为主的国内主机电玩市场也受到了牵连，原先已经跌落到 10XX 元价位的 6.20 版本 PSP-3000 一下就上涨了 100 ～ 200 元，基本又恢复到了年前刚刚破解时的价位，而很多地方也开始了有价无货的局面。因为前段时间的PSP市场着实萎靡，很多批发商在 PSP 上已经无利润可赚。NGP 的消息一出，不少尚未入手 PSP 的玩家也进入了观望状态，批发商也因此开始减少进货量，甚至是停止进货。而这一地震对货源的供应是一个很大的影响，批发商由于前期的本身货源已经不多，所以发生价格上涨、有价无货这种情况也实属必然。今后的这段时间可以推断 PSP-3000 的价格在短期内不会有太大变化，将会延续涨价后的态势，在 1200 ～ 1300 元之间徘徊，这是 6.20 系统主机的情况。至于 5.03 系统主机，因为翻新货源和日本没有太大关系，所以价格维持不变，依旧还是在 1000 ～ 1100 元之间。

另外很多玩家应该也看到了美版 PSP-3000 在前几周降价到 129.99 美元的消息，对此进行一下说明，因为现在出货的美版主机已经是 6.37 系统了，这部分主机暂时是无法破解的，所以国内一般不会有货，否则折合人民币 855 元的美版 PSP-3000 就应该是今后 PSP 玩家的购机首选了。其实现阶段购买 PSP-3000 还是推荐 6.35 系统主机，目前市场普遍报价在 1200 ～ 1300 元之间，和 6.20 系统主机相同，不过因为最近的 6.35 版本自制系统更新频繁，而且游戏兼容性更高，同时也是未来的破解大趋势之一，所以选择 6.35 系统是比较明智的。




▲实际上美版 PSP-3000 降价后的价格和国内基本无关。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| PSP-3000 主机（6.35 系统） | 1250 元 |
| PSPgo 主机（可破解） | 1250 元 |
| PSP-2000/3000 用 Hori 贴膜（原装） | 68 元 |
| PSP-2000/3000 用 Hori 贴膜（组装） | 10 元 |
| PSP go 专用 Hori 贴膜（组装） | 20 元 |
| 8GB 极速 HG 组棒 | 108 元 |
| 16GB 极速 HG 组棒 | 158 元 |
| PSP-2000/3000 高仿色差线 | 50 元 |
| PSP-2000/3000 高仿线控耳机 | 30 元 |
| 北通“中国风”PSP 新版保护胶套 | 58 元 |
| 北通 MVP 动力堡垒（世界杯限量版） | 210 元 |

### NDS 购机推荐套餐

| NDSi | | |
|---|---|---|
| | 品牌 / 型号 | 价格 |
| 主机 | NDSi 主机（行货） | 1080 元 |
| 烧录卡 | 黄金 DSTTi（1.4.2） | 48 元 |
| SD/TF 卡 | 金士顿 4GB microSD 卡（行货） | 58 元 |
| 贴膜 | NDSi 专用 Hori 贴膜（组装） | 18 元 |
| 保护壳 | 北通中国风炫彩 NDSi 水晶保护盒 | 68 元 |
| 总计 | | 1272 元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评：基本上到了现在这个阶段，NDSi 主机的价格是不会有太大变化了，所以目前不少玩家把关注的焦点集中在价格低廉的二手机、翻新机市场上。现在一台翻新的 NDSL 主机价格基本在 500 元出头，而最早的 NDS 原始型号主机更是只要 200 多元，所以一直没有体验过 NDS 主机的玩家选择这部分主机还是非常超值的。不过需要注意的是，早期的 NDS 主机由于坏点泛滥，所以选择的时候必须要进行多方面的检查，多尝试按键手感，以免贪便宜上当。至于国内的行货 NDSi，现在的报价已经接近 1000 元，且供货充足，不想购买 3DS 的玩家可以优先考虑有行货质保的 NDSi 主机。



▲最早型号的 NDS 主机只有 200 多元，比 GBM 都便宜。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| NDSi 主机（行货） | 1080 元 |
| NDSi LL 主机（日版） | 1380 元 |
| NDSi 专用 Hori 贴膜（组装） | 20 元 |
| NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装） | 30 元 |
| 北通中国风晶透水晶盒 NDSi 保护水晶盒 | 58 元 |
| 北通动力堡垒迷你版 | 128 元 |
| 黄金 DSTTi（1.4.2） | 48 元 |
| EZVi 简装版（1.4.2） | 98 元 |
| M3i Zero（1.4.2） | 128 元 |

### 3DS 购机推荐套餐




| 3DS | | |
|---|---|---|
| | 品牌 / 型号 | 价格 |
| 主机 | 3DS 主机（日版） | 2380 元 |
| 电源 | 北通变电金刚 | 48 元 |
| 烧录卡 | EZVi 简装版 | 98 元 |
| SD/TF 卡 | 金士顿 4GB microSD 卡（行货） | 58 元 |
| 贴膜 | 3DS 专用 Hori 贴膜（组装） | 28 元 |
| 保护壳 | 3DS 组装 EVA 硬包 | 38 元 |
| 总计 | | 2650 元 |
| 近期推荐购入指数 | | 9 |

◀凡是卡带有 3DS 字样的，均属山寨，玩家一定不要购买。

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：实际上 3DS 的价格走势和春节合刊上的 3DS 初期导购所预测的情况完全一致，从 3000 元左右很快就降到了 2100 元多元，而降价的速度更是只有一周的时间，但正如上面所述，由于日本发生了地震，3DS 现在的价格又开始了飙升，这属于意料之外的结果。目前，3DS 的进货价从地震发生开始到截稿日为

止大概涨了200元左右，而市场上因为存在一些不少的压货，所以反映相对滞后，尤其在一些淘宝店上，3DS主机的价格还只有2100多元，如果你心仪3DS主机恰巧又遇到这样的价位，基本可以就直接出手了，今后再跌回来的价位也就在20XX元左右，不算吃亏。不过在未来的一段时间，3DS主机的售价将会涨回到2400元左右，而且因为地震后夏普被迫关闭了面板工厂，所以3DS的液晶屏幕生产也面临了考验，总得来说这次地震对首周销量就有37.4万台的3DS主机影响很大，不过美版和欧版的发售日期依旧还会如期进行，相信地震过后的3DS主机在价格方面还需要一段时间慢慢恢复。至于烧录卡的选择，现在国内的老牌烧录卡厂商旗下的NDSi烧录卡均已支持3DS主机，这些烧录卡分别是M3i Zero、EZ5i和SuperCard DSTWO，玩家在购买3DS的时候，最好选择这几家老牌厂商的产品，这样在售后上有比较大的保障。另外现在也已经有很多仿冒烧录卡产品上市了，像是AK3就属于仿冒产品，玩家切忌不要购买，仿冒烧录卡的最大特征是以3DS烧录卡为卖点，在包装上标识为3DS Card，其实目前3DS的破解仅仅是支持在3DS主机上启动NDS模式来玩NDS游戏，3DS本身的游戏是并不支持的。对于此点笔者也和国内的一些知名烧录卡厂商进行了沟通，他们表示3DS主机的后续破解工作需要在3DS游戏被成功Dump之后展开，所以近段时间的重点仍会以更新NDS游戏的兼容性为主，不过由于3DS卡带里面内置了保护芯片，所以想要Dump出3DS游戏也并非易事，换句话说，3DS游戏的破解并不算太乐观。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| 3DS主机（日版） | 2380元 |
| 3DS组装变压器 | 18元 |
| 北通变电金刚 | 48元 |
| 3DS专用Hori贴膜（原装） | 68元 |
| 3DS专用Hori贴膜（组装） | 28元 |
| 3DS专用Hori原装硬包 | 98元 |
| SCDS TWO全球版 | 218元 |
| EZ5i简装版 | 98元 |
| M3i Zero全球版 | 128元 |
| 金士顿 4GB TF卡（行货） | 58元 |
| 金士顿 8GB TF卡（行货） | 88元 |
| 金士顿 16GB TF卡（行货） | 188元 |

## Wii购机推荐套餐

| | 品牌／型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | Wii主机（韩版，无硬盘） | 1300元 |
| 硬盘 | 日立500GB套装 | 400元 |
| 视频线 | 北通Wii色差线 | 40元 |
| 总计 | | 1740元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：日本地震对于Wii主机的影响和NDS主机差不多，几乎可以忽略不计，这其中原因主要还是"归功于"Wii主机压货比较多的关系。而且从现有的存货量上来看，Wii主机在短期内涨价的可能性也不高，所以玩家可以继续放心购买。其余要说到的一点是关于Wii主机的平衡板，现在原装的平衡板因为需求量不高的关系，供应商进货已经越来越少，有的干脆就不进货了，所以市场上的原装Wii Fit已经非常少见了，有的地方甚至已经断货很久，对于想买平衡板玩家最好的方式是提前预定或是从淘宝购买，切忌不要选择300元左右的1：1高仿平衡板，质量差不少还耗电，这样倒不如买一些国内的第三方厂商生产的周边，玩起来能更放心一些。



▲购买高仿平衡板不如选择第三方生产的平衡板。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| Wii主机（韩版，硬盘版单机） | 1300元 |
| Wii主机（韩版，320G硬盘套装） | 1650元 |
| Wii主机（韩版，光驱版） | 1650元 |
| 原装双节棍手柄套装（左＋右） | 280元 |
| 高仿双节棍手柄套装（左＋右） | 160元 |
| 原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器 | 140元 |
| 《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板） | 580元 |
| 《Wii Fit》（高仿Wii平衡板） | 300元 |
| 北通无线双节棍套装（主＋副） | 225元 |
| 原装经典手柄（一代） | 120元 |
| 原装经典手柄（二代） | 190元 |
| 原装色差线 | 210元 |
| 北通色差线 | 40元 |
| 原装电源（110V） | 180元 |
| 原装电源（220V） | 220元 |
| 组装电源（220V直插） | 60元 |
| 手柄充电套装（1800mAh*2） | 80元 |

## PS3购机推荐套餐

| | 品牌／型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PS3 Slim主机（港版，3.41，160GB） | 2580元 |
| 线材 | 索尼原装HDMI线 | 120元 |
| 总计 | | 2700元 |
| 近期推荐购入指数 | | 10 |

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：关于PS3主机，应该无需多说，现在的价格基本已经是PS3的底线，推荐玩家尽早购买。不过因为主机的破解主要集中在3.55系统版本以下，所以这次的日本地震对于现阶段的国内PS3主机市场影响并不大，但影响不大并不代表没有影响，国内有些商家已经借此机会调高了主机的报价，以希望掀起涨价的趋势，其实这就是主机价格松动的迹象，不过更让人担忧的是，PS3在后续破解上很可能会非常不利。之前的PS3系统安全主要是基于在一串密钥上的，系统各层由各自的安全措施保护，在iPhone破解达人GeoHot获得了mtldr主密钥后，PS3即宣告全线攻破。但在最新的3.60系统上，索尼已经不再使用mtldr主密钥了，而是采用了全新的安全系统，这让之前的破解理念被全部推翻，换句话说，PS3的破解又要从零开始了，显然这对于以破解为主的国内市场来说是非常不好的消息，参考之前PSP的涨价趋势，PS3主机的价格很可能在一两个月内有着较大的变动，所以在现阶段出手是最好的选择，同时考虑到3.55自制系统在个别游戏上的不完善和操作不便，推荐玩家还是选择3.41，破解更成熟的PS3主机。购买的时候可以让商家刷好自制系统，免去购买电子狗的花费。


▲3.60系统遭遇破解困难，PS3破解主机可能迎来涨价高潮。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| PS3 Slim主机（美版，3.41，160GB） | 2580元 |
| PS3 Slim主机（港版，3.55，160GB） | 2550元 |
| PS3 Slim主机（港版，3.55，320GB） | 2780元 |
| 原装DS3无线振动手柄 | 340元 |
| 原装PLAYSTATION EYE | 320元 |
| 北通球王2 无线六轴振动版手柄 | 255元 |
| 北通球王2 有线振动版手柄 | 128元 |
| PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄＋摄像头） | 750元 |
| PS3断电开关 | 10元 |
| PS3电子狗（可降级＋可更新） | 120元 |
| 原装色差线（PS2通用） | 210元 |
| 组装色差线（PS2通用） | 20元 |
| 原装索尼HDMI线（2米） | 280元 |
| 高仿索尼HDMI线 | 50元 |

## X360购机推荐套餐

| | 品牌／型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | XBOX360 Silm主机（港版，4GB） | 1780元 |
| 电源 | 原装电源（包改220V） | – |
| 视频线 | HDMI线（1.3A） | 50元 |
| 总计 | | 1830元 |
| 近期推荐购入指数 | | 7 |

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：X360依旧还是维持现状，破解没有太多的消息，市场上没有破解主机可买，只有淘宝在销售一些翻新或者是二手的老版X360，非Silm，所以想要购买X360的玩家来说，尽量还是要做好支持正版的准备。另外对于已经有X360的玩家来说，比较关注的产品应该是体感周边Kinect，目前Kinect的市场报价比起之前有了一些下降，单一的传感器只有1100元左右，想要购买的玩家可以考虑入手了，如果是购买新主机的话，依旧是推荐主机加Kinect套装，这样的价格更加实惠一些。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| X360 Silm主机（港版，4GB） | 1780元 |
| X360 Silm主机（港版，250GB） | 2180元 |
| X360 Silm主机（港版，4GB，Kinect套装） | 2780元 |
| 原装电源（220V直插） | 260元 |

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| 组装电源（220V直插） | 140元 |
| 原装无线手柄 | 320元 |
| 原装有线手柄 | 280元 |
| 翻新无线手柄 | 188元 |
| 翻新有线手柄 | 138元 |
| 原装VGA线 | 220元 |
| 高仿VGA线 | 40元 |
| 原装色差线 | 180元 |
| 高仿色差线 | 30元 |
| 原装HDMI线 | 280元 |
| 组装HDMI线 | 50元 |
| 组装256M记录卡 | 60元 |

**市场报价信息更新截至2011年3月15日，各地行情不一，本文价格仅供参考。**

# 搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD



上期本栏目中为大家介绍了两款《偶像大师2》周边，其中提到的X360手柄贴膜受到一些玩家的关注，正好纱迦入了这个周边，这里就为大家进一步介绍一下。这两款周边里送的其实并非手柄贴膜，而是一个外壳，不得不说大家都受到了购物网站的误导。因为是一个外壳，所以就不存在取不下来或取下来会留痕迹的问题。外壳上有一个小小的钩，正好可以卡在X360手柄上下外壳的接缝里，从而保持了稳罢，做工非常精良。用了这个外壳之后，左右摇杆以及十字键基本不受影响，ABXY四个键会稍受影响，但适应之后就没有关系。

## 3DS续航周边火速登场！

在日本大卖的3DS即将在3月27日登陆北美，早有传闻说3DS的续航能力有明显不足，美国的一家游戏机周边制造商Nyko针对还未在北美上市的3DS设计了一款续航周边。这款3DS的续航周边名为“Power Pack+”，可以让3DS的续航能力提升一倍，售价为19.99美元。另外还有一个专门用于充电的“Charge Base for Nintendo 3DS”套装，只要把3DS放在上面，就算不玩时也能直接充电，非常便利，这个套装售价29.99美元。“Power Pack+”将于3DS在3月27日一起发售，而充电套装“Charge Base for Nintendo 3DS”将在3DS上市后不久公布具体发售日。



▶“Power Pack+”的外观一览。

## 银河美少年专用PS3！



▶抽奖活动已经结束，快来一饱眼福吧。

正在放送中的骨头社人气原创动画《驭星者》已经于3月3日发售了PSP版游戏。游戏中不仅含“南十字祭”路线，可以达成各个女主角的结局，同时还追加了动画版里没有的“真·绮罗星”路线。更让广大爱好者兴奋的是，凡是参加应援活动的玩家都能获得一张应援券，通过随机抽选的方式来获得仅有的3台银河美少年专用PS3。这三台PS3上都有角色设计者兼总作画监督伊藤嘉之的亲笔原画，还有タク卜的CV宫野真守的亲笔签名，外加一个绮罗星十字团团员证，世界上仅此3台。

## 初音控必备周边！

初音未来最近两年凭借PSP和PS3上的相关游戏在玩家中赢得了惊天人气，今年夏天，《初音未来 女歌手计划 梦想剧场 2nd》将于PS3上登场。作为难度不低的音乐游戏，一个好的控制器会令玩家轻松不少，因此著名周边厂商HORI与SEGA合作推出了为这款游戏专门打造的控制器。

关于这个控制器的键位布局，不用我说，玩过初音游戏的人看到之后应该心里有数。事实上这个控制器是模仿街机筐体制成的，主按键的直径为10cm，游戏中还会闪烁着灯光，看上去非常华丽。这个控制器是以USB线与PS3连接的，无需外接电源。

这个控制器会与游戏同步发售，价格高达29939日元。不过目前本商品尚未确定发售，HORI已于3月9日在自己的网站上开放玩家预订，只要在3月22日达到事先预定的目标数量就会确定推出，不过若是没有达到则会取消。因为日本地震的关系，可能会受一些影响，但想必厂商也会及时调整策略吧！



▲看起来非常不错，用来玩不需要摇杆的游戏肯定也很棒！

# Wii星频道 WII FEATURES

任天堂似乎将重点全部放在了3DS和《口袋妖怪》上，Wii玩家一定有被任天堂忽略的感觉。其实大可不必担心，Wii上除了有已经发售的《马里奥运动合辑》外，还有年度大作《塞尔达传说 天空之剑》等待着玩家。任天堂也表示短时间内不会推出Wii的后续机种，相信任天堂对Wii的冷淡只是暂时的。

## WiiWare新游戏推荐

最近WiiWare上推出了一款名为《Liight》的游戏，售价500点。这款游戏玩法十分新颖，玩家需要通过对光源组合来消去目标。配上优秀的音效，玩起来非常有趣。游戏一共收录了100个谜题外还支持玩家自己制造关卡，并通过Wii Connect 24与其他玩家交流。喜欢益智类游戏的玩家赶快行动吧。





除了《Liight》外还有一款叫做《Arcade Essentials》的游戏。这款游戏之前推出过PSP版。游戏中有着各种迷你游戏的集合，其中收录了有类似《太空侵略者》的射击游戏，一个棋类游戏，一个类似泡泡龙的益智游戏，一个名叫《袭击军人》的射击游戏，以及一款名为《Hexagonum》的益智游戏。这款小游戏合集同样售价500PTS。







另外WiiWare上还有一款名为《Mix Superstar》的音乐游戏DEMO可以下载，Wii玩家们不要错过。

## 3D化的Wii游戏

最近3DS红得发紫，PS3上也有像《杀戮地带3》这样支持3D电视的游戏。游戏3D化也许是未来游戏发展的趋势。而在3DS之前，任天堂就曾通过将Wii游戏3D化来研究如何做出好的3D游戏。

之前的GBA SP和NGC，任天堂都考虑过使用3D，但最后全部不了了之。对于3D游戏，大家纷纷表示并不看好。为了改变这些观点，任天堂便通过演示3D化的Wii游戏来强调3D游戏的重要性。

他们使用了一台特殊的液晶电视，将其与Wii进行连接。当时尝试了《马里奥赛车Wii》，《动物之森》，《马里奥银河》，以及《Wii Sports》等游戏。其中《Wii Sports》中的高尔夫游戏最具代表性，通过3D化的显示，玩家更容易准确判断距离球洞的位置，并且更具有临场感。

对于Wii游戏的裸眼3D化，目前看来并不是任天堂的重心，根



据他们阐述，3D游戏并不适合今后家用机游戏业以多人游戏为主的氛围。不过这并不能保证以后绝对不会在Wii或Wii的后续机种上玩到3D游戏。

## 《La – Mulana》终于移植完成

《La – Mulana》是一款为PC开发的同人游戏。游戏吸收了来自《银河战士》的灵感，以及类似《印第安纳琼斯》的故事背景，并且凭借超高的难度和有趣的设计取得了不俗的人气。不过自从决定移植





WiiWare上开始，游戏的发售日就一拖再拖。

这款游戏早在2009年就宣布要推出WiiWare版，后来又推迟到2010年。然而到了2010年开发商Nigoro却在BLOG上公开道歉，游戏的发售再一次被推迟，并且声称他们正在忙碌地对游戏经行调整。

到了最近，Nigoro才在他们的BLOG上公布游戏终于完美移植完成，日版正在等待任天堂的批准，几天之内就可以和大家见面了。我只想说，移植这款游戏，真有这么困难么？

## PS3 HOME
PS3 FEATURES

由于日本发生了地震，最近PSN变得非常不正常，要么无法连接，即使连上去也会很卡。编辑部有几位编辑基本上就告别了PSN。虽说美国不受影响，但因为海底光缆出了问题，所以和美服的连接也不太顺畅，真是杯具。

### 3.60系统更新

3月10日，PS3的3.60系统更新放出。本次更新新增的主要功能是可将游戏存档通过网络上传到在线空间进行备份。这个功能可谓相当实用。官方提供的在线空间大小为150MB，可最多储存1500个文件，重要的是该功能对于那些禁止复制的游戏存档也同样有效！

但这个功能仅对PlayStation Plus用户开放，普通玩家无法使用。目前该功能仅支援PS3游戏，且有部分游戏不支持该功能，目前已知的游戏有《非洲》和《赋法战争》。另外对于禁止复制的游戏存档，虽然可以上传，但在每次上传或下载后必须经过24小时才能再次下载。



如果玩家的PlayStation Plus资格过期，上传的游戏存档依然会保留一段时间，当玩家再次续费成为PlayStation Plus会员时即可重新下载。但如果长时间不续费的话，则还是有被删除的可能。（好吧，我此刻想到的是，未来会不会有更多游戏的存档禁止复制呢？）



除了加入这个功能之外，本次更新还对在线好友的显示方式进行了微调，省电设定中加入了更细致的选项。此外3.56系统下更换硬盘出现的问题亦可通过本次更新来解决。据玩家反应，更新3.60系统对减少《真・三国无双6》死机的情况有明显帮助。

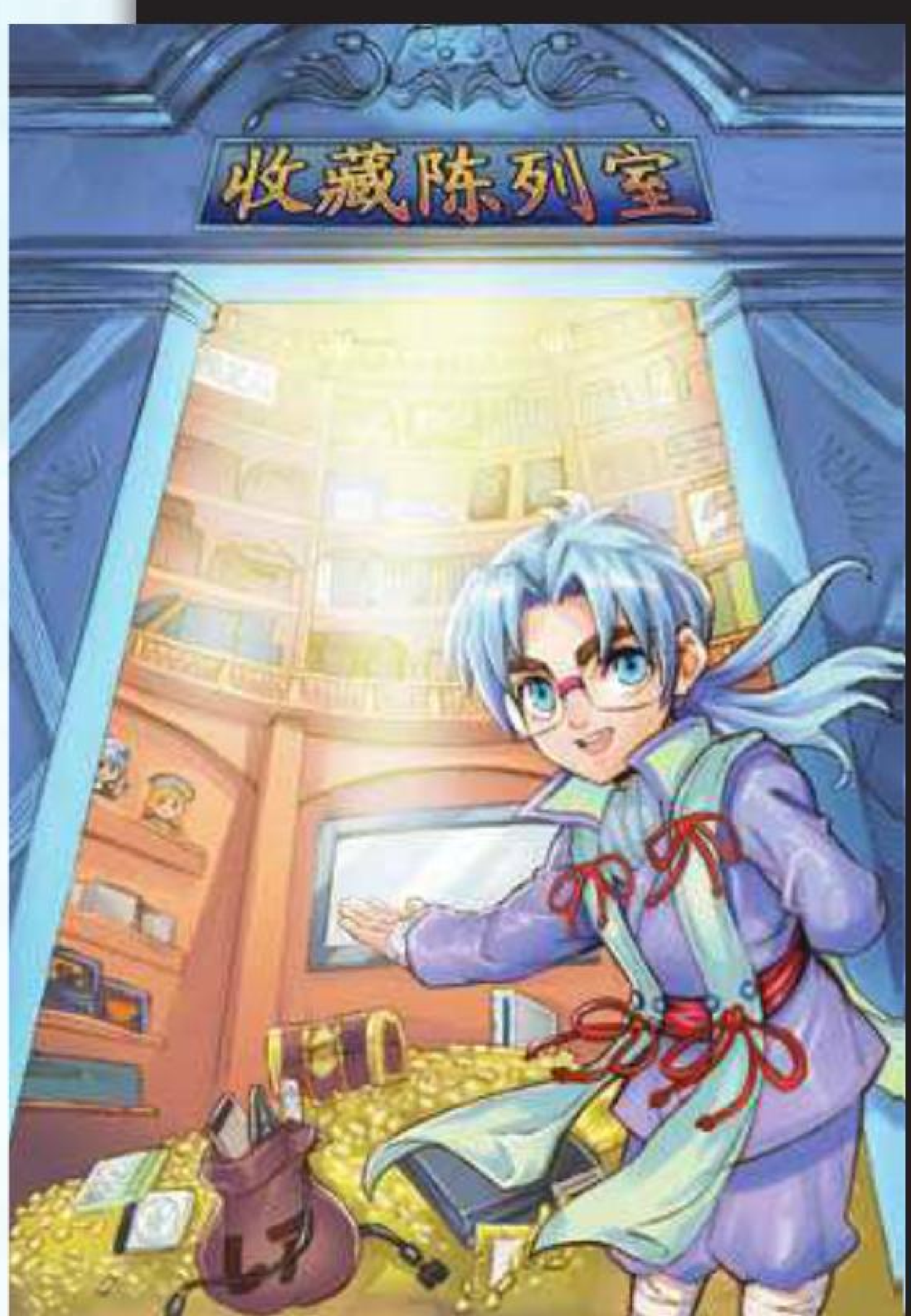
### PS3最新系统破解无望

近日索尼放出了3.60系统更新，此次更新除了官方公布的那些功能外，更重要的是加强了PS3系统的安全性。

3.60系统放出之后，黑客宣布无法破解3.60密钥。原来所有的PS3系统都是基于mtldr主密钥上的，获得主密钥的话其他密钥也会迎刃而解，但是这次索尼更换了新的安全系统，原来成型的破解方式全部泡汤。

不过黑客的话也未必属实。要知道索尼如今已经开始针对破解采取下一步行动，新机型甚至新主机都有可能正在开发中，黑客的话也有可能只是烟雾弹。总之破解与反破解的斗争还在继续。总之，从正才是硬道理。从各种方面上来讲，玩正版上PSN，会获得比单纯玩单机多很多乐趣。这点，体验一下现在如火如荼的FPS网战就明白了。

## 收藏陈列室
OUR TREASURE




### 《永远的毁灭公爵》限定版

平台：PS3、X360
厂商：2K Games
类型：动作射击
发售日：2011年5月3日
推荐度：★★★★★

2月中旬，已跳票长达十多年的《永远的毁灭公爵》确实了发售日：今年5月3日（北美），5月6日则在全球其他地区上市，众多从小孩等到大学毕业的玩家都表示：无论游戏再怎么烂都要支持一下。普通版和限定版目前已经开始在澳大利亚和新西兰接受玩家的预定，其中限定版Balls of Steel的售价虽高达折合人民币1000元左右，但与其漫长到令人发指的开发周期相比绝对是物超所值。鉴于参与预售活动的限定版内容充实，再加上全球翘首以待十多年的粉丝热情，限定版的售价很有可能会被炒成天价，强烈建议有兴趣的朋友尽快通过各大国内外的网购网站预定。

限定版包括：
游戏本体
毁灭公爵的半身像
带编号的认证授权书（关系到加入官方的粉丝俱乐部）
收录所有系列的发展史和设定资料集的100页硬皮精美画册
毁灭公爵主题明信片一套
毁灭公爵主题镭射贴纸一套
毁灭公爵收藏版漫画
毁灭公爵主题可折叠式手工纸卡
毁灭公爵主题扑克用筹码一套
毁灭公爵主题迷你扑克牌一副
毁灭公爵主题镭射骰子×2

预售赠送：
印有游戏标识的公爵专用太阳眼镜一副
游戏主题的棒球帽
公爵头像钥匙扣
游戏主题T–Shirt等等



## 《真·三国无双6》繁体中文版 with PS3 限量同捆版

平台：PS3
厂商：Koei Tecmo
类型：动作
发售日：2011年3月31日
推荐度：★★★☆☆

将于本月月底登场的《真·三国无双6》繁体中文版无疑是春季最令人瞩目的大作之一。虽然本作亦有X360版，但是考虑到语言、锁区等诸多要素，绝大部分玩家肯定会首选PS3版。因此SCET也趁势推出了与游戏同捆的PS3套装。这个套装的内容如下：

- PS3 160GB主机一台，有木炭黑、典雅白两种颜色
- PS3版《真·三国无双6》繁体中文版游戏一套
- 《真·三国无双6》人物3D明信片8张（赵云、夏侯惇、孙尚香、小乔、司马昭、吕布、貂蝉、诸葛亮）

该套装的售价是11480元新台币。而普通的160GB PS3和《真·三国无双6》繁体中文版价格之和为11930元新台币，等于是同捆版便宜了450元（合人民币110元左右），另外多8张明信片，总的来说肯定要值一些。





## 360全方位 X360 FEATURES

《光环 致远星》已于3月15日在Xbox LIVE美服上登场，大小为6.57GB，不过价格较高，为49.99美元，相信不会对光盘版造成冲击。日本方面，5pb.劲作《魅影破坏者》（Phantom Breaker）日前已经在Xbox LIVE上放出了DEMO下载，该DEMO比较厚道，可以使用4名角色进行对战。对2D格斗游戏，尤其是对美少女游戏感兴趣的人可不要错过了！

### 独有成就限时拿！

3月中旬，Xbox LIVE上开展了一项名为Xbox LIVE LAB的活动，简单地说，这个活动和过去PS3上的算蛋白质比较类似，只要挂机就可以参加。不过和算蛋白质不一样的是，参加这个活动可以拿到3个免费的人偶道具，更重要的是还有3个独有成就可拿！错过这个村可没这个店喽！

参加方法如下：登录美服后在My Community中找到Xbox LIVE LAB，按A进入，之后会下载一个不到4MB的档案，下载完之后同样是在My Community中进入Xbox LIVE LAB，即可参加测试。开始测试之前，系统会告诉你，这是用来协助Xbox LIVE测试网络的，如果你是按流量计费的话要小心云云。全部选同意之后即可开始测试。

开始之后画面上会出现3个进度条，分别代表30分钟、1小时和6小时。你现在要做的事情就是等，当时间达到这3个指标时，你就会分别获得1个人偶道具和1个成就。前30分钟是必须一次性完成的，之后的5小时30分则可以累计完成，如果中途断掉什么的可以继续。

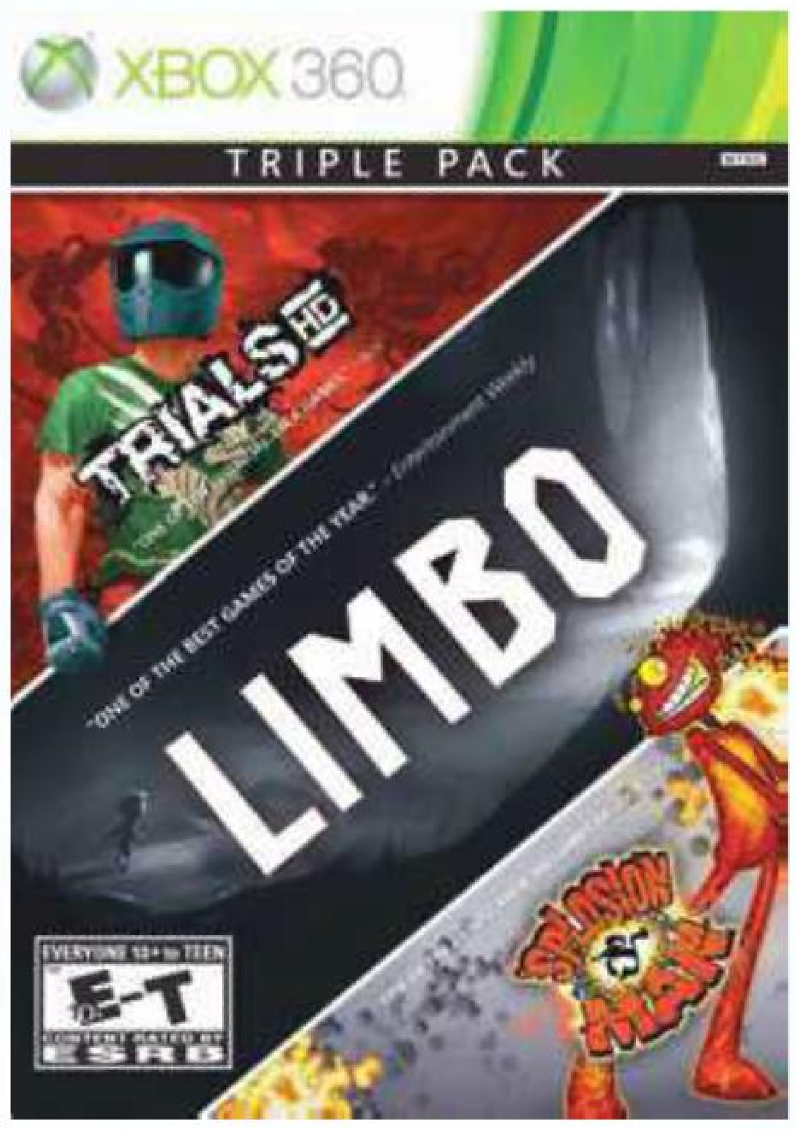
不过这项测试仅限于美服，也就是说只有美服账户才能拿到这些好礼，不过没关系，有个办法可以让非美服账户参加。方法是先以美服账户作为1P进行测试，之后用2P手柄登入你想拿道具和成就的其他服账户，之后同样等就可以了。用这个办法甚至可以同时让3个非美服账户共享大礼！

不过由于这只是一项暂时性的测试，因此随时有可能中止，心动的朋友可得抓紧喽！

### 三大神作合集登场！

XBLA游戏的内容丰富度虽然不能和光盘版游戏相比，但也不乏极其优秀的作品，例如去年的《Limbo》就是得奖无数，玩过的人无不拍手叫好。由于众所周知的原因，国内玩家中有很多人玩不到XBLA游戏，真是可惜。

4月19日，微软会推出一款XBLA游戏合集，售价29.99美元，这款合集只包括了3个XBLA游戏，但个个经典。它们分别是：《Limbo》、《特技摩托HD》、《爆炸人》。《Limbo》的魅力想必就不用多说了，以难度著称的《特技摩托HD》同样很神，其挑战性和耐玩度都是一流水平。《爆炸人》虽然名气略逊，但也是XBLA游戏中的佼佼者，没玩过的朋友不容错过！



### 《战争机器3》BETA测试情报公开！

万众期待的《战争机器3》BETA测试情报终于公开！BETA测试的时间为4月18日到5月15日，参加方法为购买《子弹风暴》Epic版，或在通定销售渠道预定《战争机器3》。由于国内不能预定《战争机器3》，因此国内玩家要想参加BETA测试，就只剩下购买《子弹风暴》Epic版这一条途径了。购买《子弹风暴》Epic版的用户可以从4月18日开始参加BETA测试，而预定《战争机器3》的人要等到4月25日才行。（什么？你问购买PS3版《子弹风暴》能不能参加？给我拖出去打！）

参加《战争机器3》BETA测试需要具有金会员资格，在BETA测试中获得的经验值不会继承到正式版，但相对的会有多达7种的虚拟道具作为奖励！具体如下：

| 武器 | |
|---|---|
| Flaming Hammerburst | 在4月18日～4月24日内完成一场配对游戏 |
| Flaming Lancer | 在4月25日～5月1日内完成一场配对游戏 |
| Flaming Sawed—Off Shotgun | 在5月2日～5月8日内完成一场配对游戏 |
| Flaming Gnasher Shotgun | 在5月9日～5月15日内完成一场配对游戏 |

| 虚拟人偶道具 | |
|---|---|
| Beta Tester Medal | 在BETA测试期间完成一场配对游戏 |
| Thrashball Cole | 在BETA测试期间完成50场配对游戏 |
| Gold—Plated Retro Lancer | 在BETA测试期间用Gold—Plated Retro Lancer杀敌得分100次 |

## 下载游戏乐园 DOWNLOAD GAMES



最近，复古游戏的旋风算是越刮越烈。自《生化尖兵 重装上阵2》和《铁血兵团》之后，又有一款玩家心中的经典游戏被重新制作。这就是当年FC上老四强之一，《绿色兵团》！当游戏一开始警报声响起的时候，玩家一定会被勾起儿时的回忆。

游戏画面方面采用了虚幻引擎3，视觉上有足够保障。除了画面上的改进外，游戏还走起了黑暗路线。游戏一开始给玩家整体的感觉就比较阴暗，从监狱中走出来的主角也少了当年FC版大兵的热血。提到主角就不得不说他的心狠手辣，本作的主角绝非什么正义之士，脸上蒙着个面罩活像个反面角色，和蝙蝠侠等绝对不杀人的主角不同，他在对付敌人时可以说是暴力之极。



比如将敌人拖到黑暗的地方一顿乱捅，将敌人放倒后再猛插一刀，最狠的还是在打完第2关BOSS后对敌人所使用的酷刑。不过一款倡导潜入的游戏自然不会像《魂斗罗》一般热血。

主角的能力和过去FC版《绿色兵团》那个超快连环刀的大兵相比显得丰富了许多。主角会随着升级习得不同的组合技，其中更有能放出类似剑气的强力招式。除了组合攻击外，游戏还有华丽的近身格斗技能，这些技能多种多样，发动之后会随着镜头的推近放倒敌人，动作利落爽快。游戏中新加入武器是无可厚非的。除了保留原作中凶悍的火箭炮外，还加入了冲锋枪，火焰发射器等新武器。不过游戏始终倡导潜入作战，热兵器的子弹都少得可怜。本作还加入了丰富的道具可以使用，除了加血道具外，还有类似《分裂细胞》的热感装置，以及在毒气中可以行动的防毒面具。

游戏的玩法拿以前的动作过关和现在倡导的潜入作战相比，同样是横版动作游戏，新加入的潜入要素无疑是成功的。本作整体来说关卡设计比较一般，不过潜入的玩法给玩家游玩时增加了不少乐趣。主角刺杀的方式多种多样，根据不同的场合会使用不同的动作，比如在持枪和不持枪状态下每种暗杀姿势都会有所区别。躲在角落暗杀也有按X和Y两种截然不同的方式。不过一款潜入游戏重要的还是AI，低难度下敌人AI比较诡异，有时候可以将你从暗处直接拽出来，有时候随你怎么往暗处躲都找不到你，更有笨到走下来直接摔死的。



游戏流程只有3关，大家先别喊上当，这3关每1关的流程可是相当长的。游戏的地图比较像《恶魔城》，我们需要在地图中完成各式各样的任务才会遇到最后的BOSS。地图之间版面都是相通的，你从A路线可以到达的地点，走B路线可能也同样可以过去。探索地图的乐趣在于你还可以发现隐藏在关卡中的各种收集要素。要收集全部的内容需要花不少的时间与精力，并且关系到成就的获得。说起本作的成就难度同样不低，其中有个要求全关卡S相信最为耗时。

游戏整体来说还是值得推荐的，但怀旧的内容还是少了点。最让人纳闷的是不少场景都没有背景音乐，这不免让人觉得有些遗憾。游戏售价800点/9.99美元，感兴趣的的玩家不要错过。

### 小知识

《绿色兵团》FC版有两个名字，最常见的是RUSH'N ATTACK，如今这个重制版用的就是这个名字。另一个名字是GREEN BERET，直译过来就是绿色贝雷帽，这是日版专用的名字。“绿色兵团”这个名字就是根据日版译名而翻译过来的。

## DLC地狱

DOWNLOADABLE CONTENT

X360游戏《梦幻俱乐部ZERO》于3月15日放出了多项DLC，服装方面新增了芭蕾舞服和围裙，围裙被日本人称为“防御力0，破坏力∞”，诱惑力之大由此可见一斑。饰品方面最搞的当属浮游炮2.0版，这些浮游炮会自动移动并进行攻击。不过最大的变化是增加了伴舞。伴舞（バックダンサー）实际上是一个全新的模式，在该模式下可以选择全部女孩以及全部歌曲（但DLC歌曲除外），相当于完美开启后的点歌模式。伴舞共有两组可选，一组是两名大众脸女孩，另一组是遥华大小姐身边的两名保镖。该模式可谓相当给力，但帧数会比正常游戏时下降。

日本地震，不可避免地波及到了日本游戏业。除了直接经济损失，很多游戏都宣布延期甚至中止发售，原本热闹兴旺的3月一下子变得冷冷清清。与此同时，原定于3月内推出的诸多游戏的DLC并没有推迟其发售日期，众多原定于3月15日推出的DLC内容除《漫画英雄对Capcom 3》外全部如期登场，完全看不到有受地震影响的迹象。无运输成本、直接销售给用户是虚拟货柜的最大优势，因此在实体游戏销售基本停滞的情况下，Xbox LIVE和PSN上依然是一片歌舞升平。相信日本游戏业通过这次的地震之后都会悟出不少新道理。




▲很正经的芭蕾舞服在D3手下也变得不正经了……



◀X360游戏《偶像大师2》发售当天即放出了目录创刊号的下载，该目录收录了5件衣服和4件饰品，以及作为游戏初回特典出现的歌曲《Little Match Girl》，另外还有全部9位女孩的MAIL地址。比较狠的是这回NBGI发明了COMPLETE特典，如果你买齐创刊号的全部东西，即可获赠响的宠物——仓鼠一只。具体可参见本期光盘的Ending Song。



▶X360版《铁血兵团 逆袭》的第3个DLC角色目前放出，这位大哥也是游戏的中BOSS。虽然此人初期只有1格生命值，但是他拥有滑铲、大跳等逆天技能，升级之后绝对是本作最强的角色之一。另外本作的PSN定于3月中旬发售，现在大家应该已经能玩到了。



▶X360上的治愈系游戏《ilomilo》于3月9日推出了DLC“秋天的故事”。这个DLC包含25个全新关卡，以及50点成就，每个关卡都具有浓浓的秋意。不过放在春天发售真的没问题吗？



◀《漫画英雄对Capcom 3》截止到目前放出了多项DLC，包括与制作人AI战斗的梦幻对决模式、特定角色的全新服装等等。当然最吸引人的还是DLC角色吉尔和触手怪，只有在美国特定商店预定游戏的人才能免费获得这两名角色，其他人就老老实实去下载吧！

# 游戏进行时

IT'S GAMING

## 实用至上主义

虽然游戏发售了4个月有余，但《怪物猎人 携带版 3rd》的热度依然没有丝毫退却，不知道是RP问题还是游戏本身存在BUG，九兵卫、洛克和几名猎友都遇到存档丢失的问题，这里也提醒各位在游玩过程中一定要记得备份存档，一旦发生悲剧，那可就是白白浪费几百小时“人参”的问题了。

将PS3黄灯修好后，终于能将这一年多来遗漏的游戏慢慢补完。在解决了《使命召唤 黑暗行动》的剧情模式后开始进行《圣恩传说 F》，由于只能在下班后玩上一两小时，因此游戏速度异常缓慢，历时三天才进行到将教官推倒。不过这也让本人能静下心来细细品味游戏——每个场景都地毯式搜索，不放过一个宝箱、欣赏每个小剧场，这样慢慢享受游戏也别有一番乐趣。

邮箱：tt@ucg.cn

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

# 游戏 GAME 驭星者 银河美少年传说

## 飒爽登场！银河美少年！！

原名：STAR DRIVER 輝きのタクト 银河美少年传说

机种：PSP　类型：文字冒险

游戏适应人群：●原作FANS、●喜爱文字冒险类游戏的玩家。●对机器人题材有爱的玩家。

本作是一款在3月3日登陆PSP平台的文字冒险游戏，同时也是NBGI这个动漫大厂的又一款动漫改编游戏。游戏以原作中塔科特、须方、和子等三名主角为主轴的《银河少年篇》所展开，向玩家讲述南十字学园的各种奇异故事。游戏的剧情并不局限于原作，只要玩家愿意甚至可以投敌方阵营，并展开原作动画中所没有的原创剧情。

阳光学员 EDDIE

## 基本系统



### 游戏的进行方式

游戏是以天数计算来进行，并把一天的时间分为4段，每个时间段都可以自由选择所要发生的剧情。完成剧情对话后可以得到10点GBP。需要注意的是，有的剧情需要消耗GBP，如果不足的话就不能发生该剧情，战斗时也有可能消耗GBP，所以还是多去触发一些普通剧情来赚GBP点吧。

### 肌肤相亲

本作让笔者感到最值得称赞的是“肌肤相亲模式（Skinship mode）”，在该模式中玩家需要将PSP竖起来玩，与游戏角色对话或与之来个近距离的“身体接触”，玩家可以把光标移动到角色身体上任何想要触碰的地方，并通过模拟游戏摇杆来调整动作强弱，通过这一系列操作可以让当前角色做出不同的反应，绝对是本作的一大亮点。

### 战斗

本作中的战斗模式是采用回合制的指令式系统，玩家在战斗过程中可以选择攻击、牵制、防御等指令，并在战斗过程中插入不同的动画，使得游戏过程与动画紧密的结合到了一起。

## 游戏CG

本作包含了100张以上的原创CG图，这些CG图都是针对游戏原创剧情所专门绘制的，玩家可以在游戏主界面中的“ギャラリー”菜单里查看，其中还有“剧情完成度（クリアリスト）”和“音乐（サウンド）”这两个选项，方便玩家查看完成度和欣赏每个场景的音乐。顺便要提一下，游戏开始的时候什么都不按，会有一定几率出现几个主要角色之间的一小段游戏吐槽，挺有意思，懂日语的玩家不妨去听听。



## 游戏剧情

游戏的开篇也就是“序章”，描述的是游戏主人公（也就是玩家），被在海边散步的塔科特、须方、和子三人所发现，清醒过来的主人公发现只记得自己的名字，其他什么都忘光了。于是在塔科特的安排下，主人公以插班生的身分进入南十字学园就读。游戏的篇章分为6个章节，主篇章是“银河美少年篇”，其他是分支篇章“南十字学院篇”、“夜间飞行ルート”、“南十字祭ルート”、“绮罗星十字团篇”以及“真の绮罗星ルート”。由于篇幅关系这里只介绍“银河美少年篇”，并附上各角色结局。

### 银河美少年篇

出现条件：最初开始出现

| 关键事件 | |
|---|---|
| 序章 | 南十字岛ツアー→ワコと神社→世界の声が闻こえる→スガタの想い→スガタたちの早朝稽古→サリナからの质问→ゼロ时间。 |
| 本篇 | シルシと绮罗星十字团→タクトの战う理由→スガタの责务とシルシ→ワコの歌声→アプリボワゼを叫ぶ夜→自らの进む道→刺客→タクトの真意或ワコの葛藤或スガタの苦恼→绮罗星十字团の挑战→绮罗星十字团の挑战Ⅱ→残り时间→学园祭の出し物→挑战の夜 |

※上文所指出的是关键事件，如果玩家没有触发相应的事件的话可以随便选其他的事件发生，直到出现以上事件，不过一般关键事件都出现在傍晚左右。

银河美少年篇各角色结局

| 角色名 | 结局分类 | 结局 |
|---|---|---|
| タクト | GOOD | 与“タクト”赢得飞机比赛胜利 |
| スガタ | GOOD | 与“スガタ”一起环游世界 |
| ワコ | GOOD | 继续留在岛上实现自己的梦想 |
| ジャガー | GOOD | 与“ジャガー”一起工作 |
| タイガー | GOOD | 放学后在咖啡厅见面 |
| サリナ | NORMAL | 1年后，主人公再次漂流到岛上 |

### 玩后感

游戏的通关时间和一般的文字冒险游戏差不多，大概10小时左右就能通关。在原作动画众多大牌声优的助阵下，玩家完全可以把游戏过程当做重新回顾一遍动画剧情，通过其余的原创剧情还可以对原作故事有更加深刻的了解。不过游戏自身缺点不少，最让人无法理解的莫过于游戏中无法随时存档，只有当触发事件的时候玩家才能存档，这种设定对于本该能随拿随放的文字冒险类游戏来说多少有些不便。画质方面也没有精心打造，使得开场动画与游戏中角色线条变得粗糙。这对于ACG类游戏都是致命的。但是不管怎么说，作为原作的FANS还是值得去尝试一下的。

游戏 GAME

# 妖精之尾 携带工会2

## 成为工会的一员，用魔法编织浪漫

| 原名 | フェアリー・テイル ポータブルギルド2 |
|---|---|
| 机种 | PSP |
| 类型 | 动作 |

游戏适应人群：●原作的FANS。●喜欢《怪物猎人》游戏风格的玩家。●喜欢魔法的玩家。



阳光学员 樱吹雪

《妖精的尾巴》是由真岛浩创作的一部少年漫画，动画化之后更是最近大热的不二动漫，本作是PSP平台上的第二作，游戏对角色和魔法的还原度比较高，任务种类和收集要素丰富，让原作FANS能亲身体验使用强力魔法的快感。

## 游戏操作

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| 摇杆 | 移动 |
| L键 | 使视角正对前方 |
| 十字键 | 调整视角 |
| △键 | 道具使用 |
| ×键 | 翻滚回避 |
| ○键 | 防御 |
| □键 | 物理攻击 |
| R键＋操作键 | 使用魔法攻击 |
| L+R | 爆气 |
| START | 开启菜单 |

## 公会大厅



**一楼的设施**：右手边第一间是自己的房间，里面有试衣间，可更改建立角色时的特征属性。右边靠下依次是魔法店和服装店，其中魔法店可以进行魔装具的合成强化与魔法的合成强化；服装店可以合成或购买角色服装，并对其进行强化，服装合成和魔法合成一样都需要图鉴。左手边第一间是通信屋，随着流程的进展开启，最大支持4人联机游戏。联机过程中通过SELECT键可以使用表情符号和联机好友进行互动，左边的吧台可以向米拉购买回复和强化道具，也可以在她这交换同伴卡片。2楼则是S级任务公告栏，可以在此领取高难度的任务。

**其余设施**：大门左手边是任务公告栏，各种任务都可以在此接到。右边是书架，玩家可以在此浏览图鉴和杂志，图鉴包括同伴卡片和类似于成就的收集要素图鉴，达成条件会给予一定奖励；而杂志就是公会之中的人物八卦杂志。跟坐在吧台上我们可爱的马卡罗夫会长对话就可以在公会公告栏上接到新任务发展剧情了，还可以存档和输入密码，如果你发现没有新任务了，多和公会大厅的同伴们对话吧。

## 关于任务



在一楼的任务公告栏处可以领取ABC三个等级的任务，等级可以通过十字键左右进行切换，其中"通常"为支线任务，另外3个为剧情任务。二楼的公告栏是S级任务，只要A级相应种类的任务完成就可以开启S级任务。

| 任务 | |
|---|---|
| 任务类别 | 任务内容 |
| 通常任务 | 支线任务，一般为回收任务和击破任务 |
| マベルの书 | 剧情系列任务1，以收集传说中的魔法书为主要剧情的任务关卡 |
| ゼレフ书架 | 剧情系列任务2，以取回落入恶势力手中的封印之书为主要剧情的关卡，每关中同样可以收集到マベル的书页，完成该系列A级任务就可以获得传说中的魔装具图纸，一共5种。完成S级会解锁更多强力魔装具图纸 |
| 妖精之尾 | 剧情系列任务3，为动画中乐园之塔和雷神众部分的混编剧情 |

## 战场部分

**攻击**：战斗分为物理攻击和魔法攻击，魔法攻击会消耗MP，不使用魔法时MP会自动增长，合理安排战斗方式才能更好地进行战斗。画面左上方的槽为VT槽，用物理攻击蓄满之后可以通过L+R进入爆气模式，在该模式下角色没有硬直，能一口气给予敌人巨大伤害。

**区域**：跟《怪物猎人》类似，战场上开始的区域为准备区域，该区域内没有敌人，玩家可以利用蓝色的魔法阵回复体力。离开准备区域后就会正式进入战斗，地图上紫色的标志就是BOSS所在，敌人掉落素材是合成魔法和服装不可或缺的东西，任务中敌人全打倒后会出现红色的魔法阵，里面是关键道具，拿到之后才能过关。在一些关卡中会出现传送机关，会将玩家传送到下一区域。

**过关**：过关后系统会给予任务报酬，可以选择存到仓库或者变卖，之后是类似于老虎机的操作，按○键启动后会随机停留在不同的角色头像处，根据结果不同玩家所获得的奖励也不同。跟同伴组队过关会增加同伴的亲密度并得到Spirit点数。



## 同伴系统

START键调出菜单的第四项就是小队同伴的相关设定，随剧情发展可以成为同伴的队友会逐渐增多，玩家可以随意更换自己喜欢的人气角色和你一起共同战斗。随任务进行可以获得妖精之尾成员的同伴卡片，过关时候的老虎机也可以随机抽中不同角色的同伴卡片，这些卡片都可以在吧台找米拉升级，升级卡片需要Spirit点数，这个点数分为两种

**获得方式**：妖精之尾成员的Spirit只有经常作为队友共同战斗才能得到增长；而非妖精之尾的成员只能通过老虎机随机抽中的次数作为点数进行升级，当然这两者要求的升级点数肯定也不相同，随机要求的点数比可用的队友要求的少的多。卡片拥有各种不同的效果，可以装备在身上来加强角色能力。

## 魔装强化

| 武器 | 类型 |
|---|---|
| 魔拳套 | 魔法物理均衡型 |
| 魔法杖 | 魔法特化型 |
| 魔法剑 | 物理攻击强化型 |
| 钥匙杖 | 星灵魔法型 |
| 魔导铳 | 远距离攻击特化型 |



魔装分为5个种类：魔拳套、魔法杖、魔法剑、钥匙杖以及魔导铳，这些种类的魔装具都可以根据玩家自己的喜好来进行选择合成和强化，每种魔装具可以佩戴的魔法石也各不相同。魔装具多达308种，初期的魔装具只能带2个魔法，高级魔装具就可以佩戴4个魔法了。魔法也同样种类丰富，从灭龙魔法、造型魔法到星灵魔法一应俱全，对原作魔法的还原度很高。魔法生成除了需要素材之外，还需要妖精之尾众多队友的SP，越是高等级的魔法需要的素材和SP越多，获得方法就是多让所需SP的公会成员成为你的队友参战。随着游戏的进度的发展很多高级素材也可以在商店买到，但大部分素材只能通过打高级怪物掉落了。和公会伙伴一起多打倒敌人积累素材造出最强的魔法吧！

## 通关要素

完成两个原创剧情路线游戏就会出现通关字幕，正式通关之后会获得新的武器图鉴，全部同伴卡开放等级1，楼上的任务公告栏会开启SS级任务。

**玩后感** 本作玩下来的感受实在是五味杂陈，作为原作的死忠，本来看到一款游戏改编游戏的心情是非常欣喜的，但是游戏本身的素质的确不敢恭维，向《怪物猎人》等名作学习的意图可以理解，但是本来一款热血的游戏却被差劲的画面、重复的地图、万年不变的最终BOSS、鸡肋的强化系统、不便的道具系统给毁了。如果能忍受这一切的话，本作无论是从魔法种类还是角色还原度还都算不错。

杂志库 ZAZHIKU.COM

# 游戏 GAME 魔法工厂 海洋

种地，打怪，泡妹子，一起来享受全新的田园生活吧！

| | |
|---|---|
| 原名 | ル-ンファクトリ-オ-シャンズ |
| 机种 | 多机种 |
| 类型 | 模拟经营 |

游戏适应人群：●“《牧场物语》系列”FANS。●喜欢休闲类游戏的玩家。●想体验田园生活的玩家。

**以《牧场物语》为原点开发的“《魔法工厂》系列”自2006年发售第一作后**就不断受到广大玩家的好评。本作作为系列的最新作品，**在继承了前作的诸多优点**后，还在此基础上强化了战斗和养成系统，**使得游戏的可玩性大大提**升，喜欢“《魔法工厂》系列”的玩家们，你们还在等什么？快快拿起手中的锄头镰刀，进入海上大陆展开新的冒险吧！



阳光学员 光之虹

## 游戏操作

※ 本作对应平台为PS3及Wii，文中操作以Wii版为准。

**基础操作**

| 按键 | 操作 |
|---|---|
| C键 | 跳跃（连续按2次为2段跳） |
| Z键 | 调整视角 |
| －键 | Ring指令（用于设置物品） |
| ＋键 | 开启菜单（用摇杆的8个方向来选择） |
| A键 | 确认（战斗时为攻击，按住可蓄力） |
| B键 | 取消（战斗时收起武器，捡取素材） |
| 1键 | 开启地图 |
| 2键 | 使用魔法 |
| A+B键 | 战斗时发动武器奥义 |

**操控巨人时的操作**

| 按键 | 操作 |
|---|---|
| 摇杆 | 移动 |
| C键 | 防御 |
| Z键 | 调整视角 |
| A键 | 攻击（按住A键松开后移动为奔跑） |
| B键 | 举起石块（举起石块后再按8键就会扔掉石头） |
| A+B键 | 拍打海面寻找新的小岛 |
| 十字键上 | 放弃操控 |
| 十字键下 | 进入俯视状态移动 |

※ 巨人移动的时候同样耗费RP，一定要多注意观察地图和自身体力，本作同样对应PS3 MOVE进行操作。



## 村子地图与设施介绍



系列中最重要的莫过于主角居住的村子，本作的村子虽然不是很大，但是不熟悉的话跑起来还是很麻烦的。下面给出村子中各个地点的介绍。本作村子分为7块小地图，分别是：

●**山顶**：龙之社。（注：用于祈祷的地点，可以支付钱来获得信息等）

●**山间小路**：豪宅、温泉屋、锻造工房。（注：豪宅左侧的房间是初级合成室，游戏初期在这可以合成饰品。温泉室每天可以泡一次温泉来回复全部的HP和RP。锻造工房中有初级装备室，游戏初期用于合成武器。）

●**教会广场**：教堂、医务室。（注：教堂左侧的房间是初级医药室，游戏初期用于合成药品。花泽香菜配音的艾丽丝就在右侧医务室工作，估计这里会成为很多粉丝的聚集地。）

●**宿屋路地**：玩家自宅、杂货店、宿屋旅馆。（注：委托任务在宿屋旅馆的告示板上面领取，这个是游戏流程的关键，一定要每天都来看看。而且宿屋旅馆中有初级厨房，游戏初期做料理就在此处。）

●**港口**：船之家，升降梯。

●**海边的洞穴** ●**白沙的海岸**：更衣室

### 每周四的重要集市

每周的木曜日（星期四）在教会广场都会举行一场集会，集会从中午12点开始到下午6点结束。玩家可以在此买到武器的奥义、花钱让村民帮忙扩建房子以及鉴定不明物品。

**ジョ-**：他卖的是武器的奥义，本作对应7种武器，每种武器都有不同的用法，奥义按A+B键发动。伤害十分可观。而且本作的武器使用起来十分的爽快，打击感十足，有种“《传说》系列”战斗时的感觉。

**ジャスリン**：她会帮助玩家鉴定不明物品，收集起来在每次集会的时候交给她让其帮助鉴定吧。

**ジェ-ムス**：在他这里可以给房子扩建，安装各种各样的工作台，是牧场中后期必不可少的要素。

## 注意事项和小技巧

1：片头动画结束后在标题画面处等待一会，就能欣赏到第2个片头动画。

2：魔杖的3级奥义可以不浪费RP获得1.5倍的行动速度。

3：在地图中晃动手柄可以吹口哨，能把自己的宠物叫到身边。

4：卖物品的时候其实可以和NPC进行讨价还价，按1键可以进行讨价还价。一些顽固的商人需要多试几次才能看到效果。

杂志库 ZAZHIKU.COM

5：人物升级的时候会恢复满所有的HP和RP。

6：游戏的初期可以在宿屋旅馆买牛奶然后去料理室做成熟牛奶，然后再卖掉就能挣翻倍的钱，初期缺钱的时候可以利用。

7：不用经常让巨人去拍打海面寻找小岛，一般流程任务中都会出现新小岛的标记，拍打海面的时候如果附近有沉在海底的岛屿等，海面就会沸腾，





走过去按B键就能把小岛挖出来。

8：在迷宫中容易迷路的玩家们，请多注意屏幕左下角的小地图，实在找不到路的时候可以利用1键的大地图。

## 武器介绍

本作共有7种可选用的武器，每种武器都有自己的特点和使用方法。而且还有一些“《怪物猎人》系列”的风格，下面就为大家粗略介绍各武器。

**双刀**：攻击速度快，使用起来爽快感十足，RP消耗低，是刚接触本作的新手玩家们的不二之选。

**重剑**：虽然攻击频率缓慢，但是攻击力极高且攻击范围广，可以在地图中怪物较多时使用。

**长枪**：攻击距离长，但是打点单一，和“《怪物猎人》系列”的长枪很相近，输出稳定，属于中后期的武器。

**居合刀**：想在游戏中使用居合斩的玩家有福了，此武器攻击方式就是拔刀派，攻击时发动“一闪”攻击极高。

**锤子**：极度霸气的武器，攻击大起大落，虽然硬直时间长，但攻击力十分恐怖。

**斧头**：和锤子属于一个种类。

**魔杖**：使用魔法攻击的武器，不同的魔杖有不同的攻击方式。这里强烈建议学会魔杖的3级奥义，对游戏有极大帮助。



### 玩后感

不得不承认MMV在本作中可谓是下足了心血，本作无论是从画面还是玩法都是一款诚意十足的作品。在游戏中能攻略的恋爱对象更是请来了花泽香菜、井上喜久子等知名恋声癖为游戏献声，无不吸引有着声优癖的玩家们。游戏中要素十分之多，玩起来相当杀时间。虽然本作看起来像一盘大杂烩，但是玩起来却没有任何的违和感。惟一要吐槽的地方就是Wii版在游戏过程中也会得到各种奖杯，弄的跟PS3一样……但是，Wii要奖杯有什么用啊！？这不是坑爹吗~~~

# Yuna

**－人物资料－**

尤娜：Yuna　年龄：17岁　身高：161cm
出生地：Bevelle　职业：召唤士

●作者：K.LL
●软件：Photoshop CS3
●用时：40小时左右

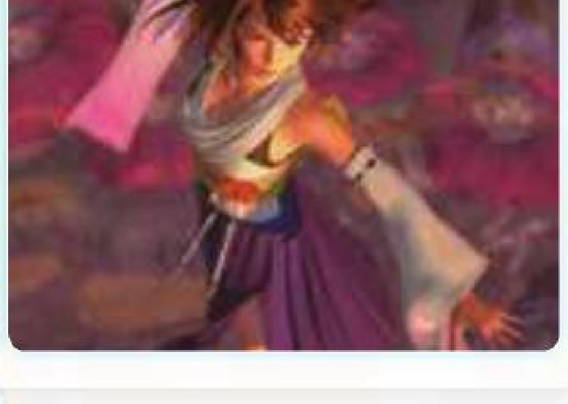


## To Zanarkand　文：奈落

只因言语凌乱在风里，我的心开始摇曳
只因彩云会带来明天，我声音开始颤抖
只因月影凌乱水面中，我的心开始震动
看星尘划过星尘粉碎，我流下柔弱的泪

扎那尔港多被海啸吞噬的一刻，注定了我们的相逢
亦或是我们注定的相逢，让扎那尔港多沉没
灾难中离去的人们啊，我愿舞动如风
引领你们奔赴极乐的异界
在那里再没有纷争，在那里再没有寒冷……





汇聚游戏世界别样的精彩

# COLORFUL SPACE 多边共享

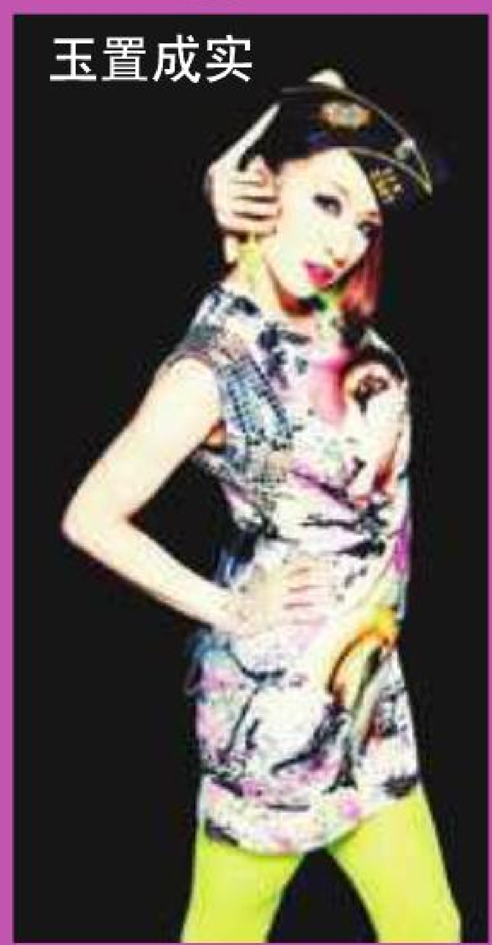


## “玉置成实 × 下川美娜”广州演唱会

九兵卫提供

多边趣闻




玉置成实这个名字对于高达迷来说应该并不陌生，喜欢听J-POP的人更是会很熟悉。2011年4月16日，这位曾被誉为“少女舞后”的实力派唱将随有着“亚洲动漫小天后”之称的下川美娜一起前往广州，和中国的歌迷度过一个令人心跳的音乐之夜！

玉置成实是日本流行乐坛一位非常年轻的歌后，出道时的她只有十四岁。不过，这样的年纪非但没有为她构成压力，2003年，玉置成实凭着为动画《高达 Seed》主题曲《Believe》以及《Realize》为很多人熟知，《Believe》还创下了超过二十万销量的佳绩。不知不觉间，玉置成实今年已经踏入了22岁，这也是她在演艺圈的第八个年头，曾经的高中女生如今已是成熟的大人，玉置成实无论歌技还是跳舞都有了崭新的成长。

而另一歌手下川美娜相信则不用太多介绍。1999年她从少女偶像团体“チェキッ娘”单飞出道，以主唱动画“《全金属狂潮》系列”主题曲为动漫迷所熟悉。2007年起，她开始其横跨台北、北京、上海、广州、长沙、沈阳、香港、澳门、韩国首尔、新加坡的亚洲巡回活动，吸引了众多歌迷关注。

2011年4月16日，作为“Music Junction 良音汇演”的首场广州公演，玉置成实与下川美娜携手与中国歌迷见面，喜欢她们的FANS可以提前做好准备了。(笑)

## 激震东方！博丽神社例大祭因地震取消

八重樱提供

多边趣闻

首先允许我标题党一回，所谓博丽神社例大祭，指的是每年春季在日本关东举行的东方Project专门同人志即卖会，产品包括各种东方同人团体制作的杂志、专辑、游戏、周边等，对于很多东方系列忠实粉丝来说这个展会的重要性甚至大于每年的Comiket。在粉丝的热情推动下，这个展会经过7届的发展已经成为了有四千多个摊位的大型展会，每年甚至有很多国内粉丝不远万里去日本收宝物。

不过由于今年例大祭期间日本发生了那场众所周知的地震，导致会场设备破损，物资周转停滞。结果，每年一届的例大祭不得不取消。更进一步的结果就是，洛克老师在前几期强烈推荐的两款东方同人游戏泡汤了（这次可是货真价实的泡“汤”了），肯定赶不上本次例大祭发售，最坏的情况是正式版要等到夏天才能和大家见面。

不过很多国内外粉丝表示很淡定，例大祭见不到，那我们就C80见！

（写下这段话的同时，刚刚搞定代购工作的某某和某某某在咬手绢，这是个不卫生的习惯，希望大家不要效仿）




## 独具创意的3DS全美巡游

星夜提供

多边趣闻



为了迎接3DS三月下旬在美国的首发，目前任天堂已经在全美多个主要城市展开3DS巡游展出活动，包括纽约、洛杉矶、旧金山、芝加哥等大城市。

任天堂将会在这些城市设置“试玩舱体”(DEMO PODS)，在封闭的空间内提供多部试玩机，让玩家能够在独立的空间里更好地体验3DS的新奇乐趣。而在外面排队等候的玩家，或者从旁边经过的路人，将会通过外面的一排屏幕看到体验者的表情。任天堂将会在40多个繁华地带设置这种试玩舱体。

## 任天堂DS用蓝牙键盘

铃提供

多边趣闻

近日，任天堂公布了一款专门用来针对最新《口袋妖怪 打字版》的蓝牙键盘。

这款小巧的键盘非常精致，在初公布的时候传闻这个键盘对应iPhone。不过，任天堂也表明，本产品可以iPhone/Android，但不保证一定可以使用。不知其中的意味是什么呢？

《口袋妖怪 打字版》是一款练习打字的游戏，通过与游戏中各种角色的互动来练习打字，比如要捕获某妖怪就要在键盘上输入画面上提示的文字。

这个键盘长264，宽13，厚20毫米。重约300克。需要两节电池，电池使用时间约1500小时。售价5800日元，在今年4月21日发售。我想如果这个产品真的能很好对应iPhone的话，一定会热卖。



▲不知如此小巧的键盘手感如何。

## 来自大洋彼岸的玩具公司——NECA

雷电提供

多边模型

可能国内很多玩家对欧美的玩具公司印象仅停留在孩之宝，其实还有这么一个公司，他的授权产品涵盖了电影、体育、音乐、电视游戏，比如《蝙蝠侠：黑暗骑士》，甲壳虫乐队，“《战争机器》系列”等玩家们耳熟能详的作品。这就是NECA。

NECA的全称为National Entertainment Collectibles Association，意为国家娱乐收藏品协会。公司成立于1996年，坐落于新泽西，到目前有超过60种授权商品上市。NECA的产品的价格比起其他玩具公司来相对便宜不少，而且做工细节也很到位，尤其是面部细节。多数商品都是全身可动，但大多数商品的下身可动性较低，因此把玩性不高，但能摆出的造型也基本够欣赏了。

今天要一口气为大家推荐三款NECA出品的最新模型，分别是《子弹风暴》的主角亨特，《孤岛危机2》的超酷纳米服，以及《死亡空间2》中的悲情电焊工艾萨克。这三款商品都是全身可动，可以看出来模型在细节的把握上是非常成功的，而且均价都在20美元以内。随着游戏的热卖和发售，游戏玩家面对性价比如此之高的周边怎能不心动？







## Cave入选吉尼斯世界纪录

纱迦提供

多边趣闻



自彩京倒闭之后，在玩家的印象中，Cave就是2D射击游戏的化身了。从《首领蜂》到《虫姬》再到今天的《死亡微笑》，Cave可谓高产，而它也因此在今年入选了吉尼斯世界纪录。Cave获得的头衔是“最高产的弹幕射击游戏开发商”（Most prolific developer of danmaku shooters）。“弹幕”一词还是来自日语的，可见Cave的名头在全世界也是相当响亮的。

根据吉尼斯世界纪录的资料，Cave在其成立之后的16年内，总共开发了48款弹幕射击游戏。很显然这个数字并不包括同一游戏在不同机种上的版本。要知道Cave如今可是活跃于各种手机、掌机和电视游戏机，只不过在本世代的三大主机中它似乎只看好X360。拿刚刚过去的2010年来说，Cave在X360上一共推出了4款弹幕射击游戏，而如今2011年才刚刚开始，算上已发售的和刚刚公布的就已经有3款弹幕射击游戏了，看来Cave是很有决心打破去年的销售成绩了。

这里要向各位推荐的是Cave今年的另一款新作：《INSTANT BRAIN》。本作定于年内发售，游戏类型为文字冒险，但不排除会加入一些射击元素（可参考过去某作《式神之城》）。本作的人设为いるまかみり，声优阵容很强大，包括能登麻美子、钉宫理惠、井上麻里奈、泽城美雪、高桥智秋、大家明夫等。

| 2010年 |
| --- |
| 怒首领蜂 大复活 ver.1.5 |
| エスプガルーダII ブラックレーベル |
| デススマイルズII X 魔界のメリークリスマス |
| ケツイ 绊地狱たち EXTRA |
| 2011 |
| むちむちポーク＆ピンクスウイーツ |
| 怒首领蜂 大复活 ブラックレーベル |
| 赤い刀 真 |




## 学院奖“启程”数字艺术作品火热征集中




作为国内屈指可数的高规格创意赛事，本届学院奖的最大亮点在于通过与友基科技的合作，首度增设了以“启程”为主题的数字艺术作品专项大奖。

所谓数字艺术作品，就是指借助数位板等工具进行的以数字绘画、数字雕刻等方式创作的作品。该项为友基科技独有命题类别，旨在通过将高规格的创意赛事与数字艺术相结合的方式，鼓励广大学生使用数字艺术进行创作，为热爱数字艺术的朋友们提供一个公开、权威的竞赛平台，让更多的人分享数字艺术带来的快乐。

同时，为了激发同学们的参赛热情，友基科技还为此项命题单独设立了丰厚的奖金和奖品，而且作为学院奖中的一个独立命题项，其证书也将由学院奖组委会统一颁发，因此对于广大选手来说，“启程-主题数字艺术作品奖”无疑是中国CG最具价值的原画大奖。

**全场大奖**

**现金50,000元+奖杯 证书**

大赛征稿期：2011年1月1日-2011年4月30日

大赛评审期：2011年5月

大赛颁奖期：2011年6月

**友基命题作品类别：**
平面广告作品、网络广告作品、影视广告作品、广告策划书、“启程”主题数字艺术作品。

**奖项设置：**

| 奖项类别 | 奖金（人民币） | 荣誉 |
| --- | --- | --- |
| 全场大奖 | 50000元 | 奖杯 证书 |
| 金奖 | 5000元 | 奖杯 证书 |
| 银奖 | 3000元 | 奖杯 证书 |
| 铜奖 | 1000元 | 奖杯 证书 |

学院奖官方网站：http://www.xueyuanjiang.cn/　友基科技学院奖专题页面：http://adcampus.ugee.com.cn

游戏文化 指间方圆

## NEWS

**■ iOS 4.3 发布**

3 月 10 日苹果提前放出了 iOS 4.3 新固件，供 iPad、iPhone 和 iPod touch 用户免费下载。其主要更新内容包括：浏览器性能大幅提升的 Safari、iTunes 家庭共享功能、iPad 侧面开关的转换设置、重复播放短信提醒的次数的设置以及 iPhone 4 个人热点等。




**■白色 iPhone 今春到来**

近日有网友在 Twitter 上询问苹果全球产品营销高级副总裁菲尔·席勒（Phil Schiller）何时才能买到白色 iPhone，3 月 14 日菲尔·席勒回应道：“白色 iPhone 将于今年春天面世（它很漂亮！）”不过他并没有明确指出该白色版是否就是去年发售的 iPhone 4。


@pschiller
@airickanderson Hi Eric. The white iPhone will be available this spring (and it is a beauty!).

**■苹果修改 iTunes 购买政策避免儿童误购**

为了避免儿童意外操作父母的电脑而执行了购买操作，在刚发布的 iOS 4.3 新固件中，苹果针对 iTunes 收费项目的购买政策作出了一些修改，在输入密码购买成功并运行之后，用户还需要再输入一次密码用以确认才算完成。

**■《福布斯》2011 年富豪榜出炉，乔布斯排名提升**

3 月 10 日美国《福布斯》杂志公布了其年度全球富豪排行榜，苹果 CEO 乔布斯以财富总额 83 亿美元排名全球第 110 位，较去年的 55 亿美元、排名 136 位有所提升。另外，在今年该榜单的美国 413 名上榜富豪当中，乔布斯位列第 34 位。

## 模拟人生 3

The Sims 3

Android

众望之下 EA 终于妥妥地把看家名作“《模拟人生》系列”搬上了 Android。充分利用了触摸屏操作特性的本作具有相当友好的界面和非常简单便利的操作方式。

在游戏中玩家可以通过操控完全自创的模拟人物进行日常生活、社交活动等行为来模拟普通人的生活。玩家的操作小到刷牙洗脸，大到结婚盖房都可能对人物的人生产生影响，而这些事件则直接影响着人物的行为模式。是彬彬有礼还是暴躁凶恶全由玩家一手创造。

为了模拟人生的 75 个不同目标和愿望而奋斗吧！消灭空闲时间玩儿这个最棒了！












## 你画我猜

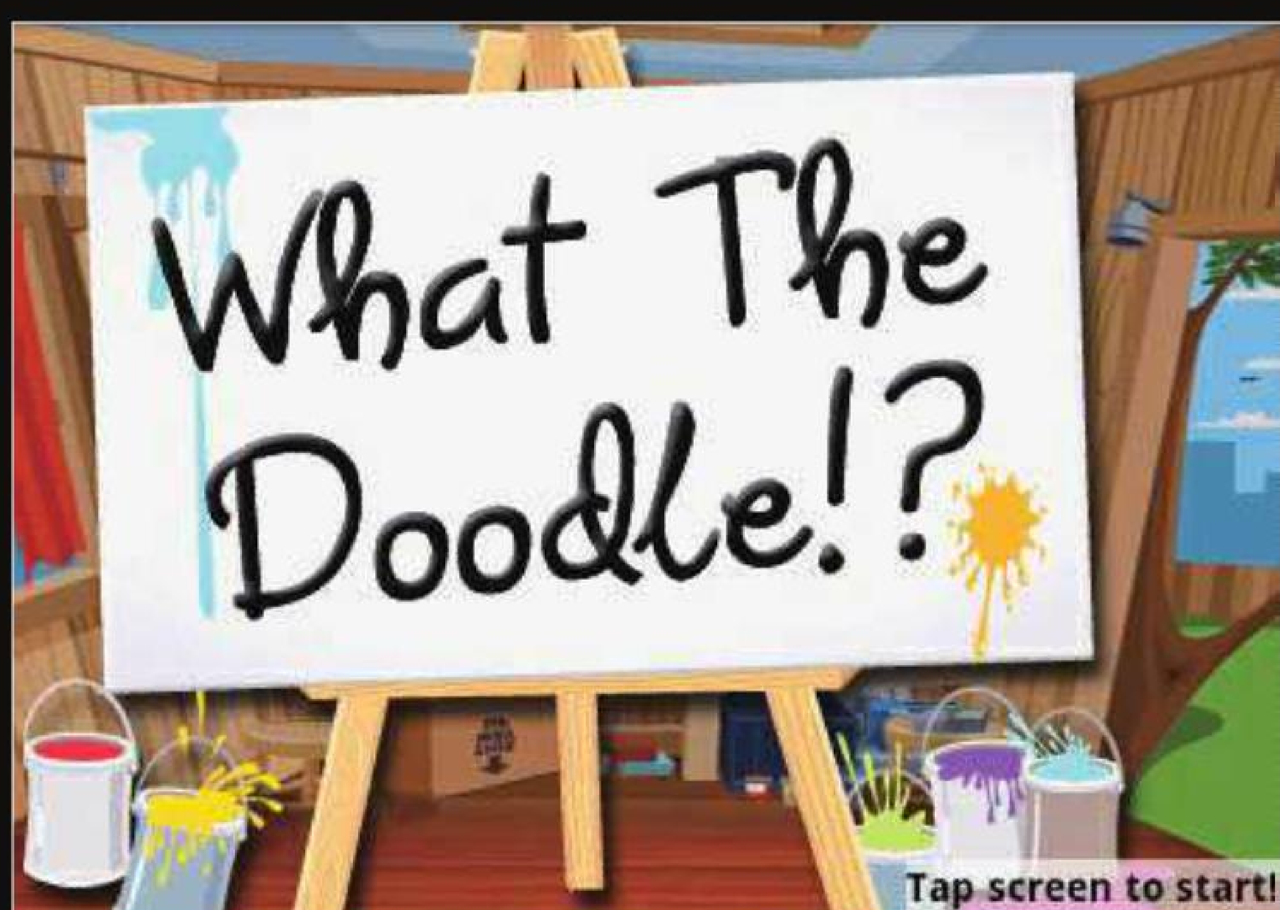
What the Doodle！？

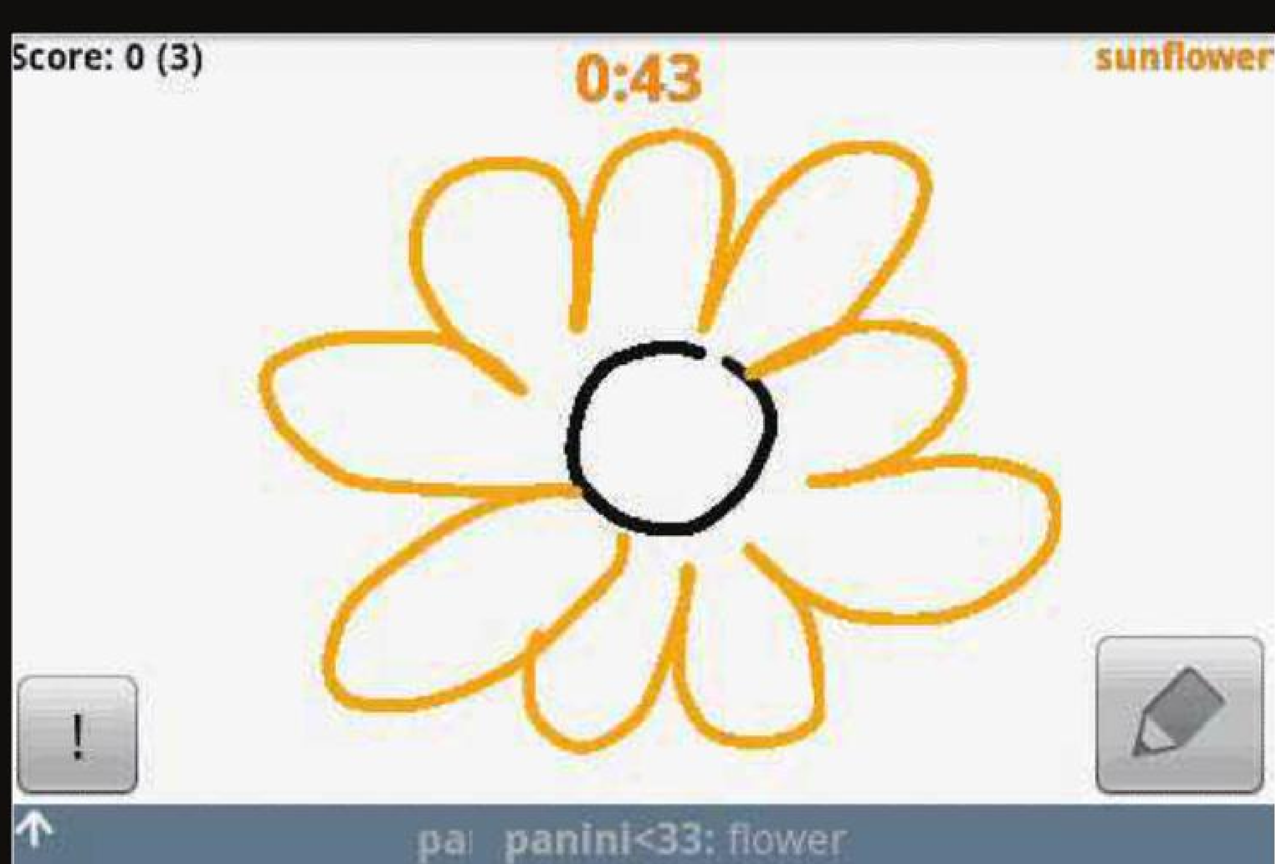
Android

这是一款极具创意的休闲网络游戏，规则极其简单，上手极其容易，沉迷起来也非常容易。

简言之玩家会被系统自动分成 5 人一组（即一个房间），然后由系统随机选择一名玩家并给定题目来画画，然后其它玩家需要在 1 分钟内努力猜出你所画的是什么。第一个答对的玩家和负责画画的玩家能够得分，最终分多的人胜利！游戏支持与陌生人随机组团也可以约几个好友开个秘密小房间悄悄玩。

比如，“1 轮后分数最低的人下楼去取外卖！”






## 翼飞冲天
Tiny Wings

iOS

风靡世界的休闲游戏《愤怒的小鸟》自发售后便长期占据着付费应用排行榜的首位，不过在这款同样以小鸟为主人公的《翼飞冲天》面世后不久，就夺过这把头号交椅，成为美国 App Store 排行榜的第一名。游戏的故事很有趣，鸟儿梦想着某一天它能飞得更高更远，但它的翅膀很小，想要达成并不容易，不过最终小鸟想出了利用连绵的山坡和借助风的力量让自己滑翔的好办法。游戏有着色彩多样的 2D 画面，随着小鸟的飞行山脉的颜色也在不断变化着，加上不时吹过的风声和小鸟欢快的叫声，让人仿佛也能感受到翱翔天空的愉悦感。

游戏支持简单的一“键”操作，当小鸟处于下坡状态时，按住屏幕可进行加速，而当小鸟滑过山凹开始冲向山顶时松开手指，就可借助惯性让小鸟飞得更高。途中会有一些金币可以增加得分，蓝币则是加速道具，飞到云朵的高度或做出完美的高空落下都能获得额外加分，而且完成 3 个连续的完美降落就会进入 Fever 状态，鸟儿尾部会出现一串彩色的星星，此时的任何得分都是翻倍的。游戏支持 OpenFeint 平台并提供了 27 个成就供玩家挑战，写稿时全球最高分已高达 4761006 分。




## 拳击之夜 冠军
Fight Night Champion

iOS

本作是“《拳击之夜》系列”的最新作，与家用机版同步发售，不同的是本作没有家用机版令人高潮迭起的故事剧情，而只有 FIGHT NOW、LEGACY 和多人对战共 3 个模式。FIGHT NOW 模式可以让玩家自由选择来自全球的 60 多名知名拳击手，包括迈克·泰森、穆罕默德·阿里、曼尼·帕奎奥等，来体验擂台上拳拳到肉的拟真格斗；而在 LEGACY 模式中，玩家需要自己创造一名拳击手，踏入职业拳手的人生大道，一路过关斩将最终迈向冠军宝座。

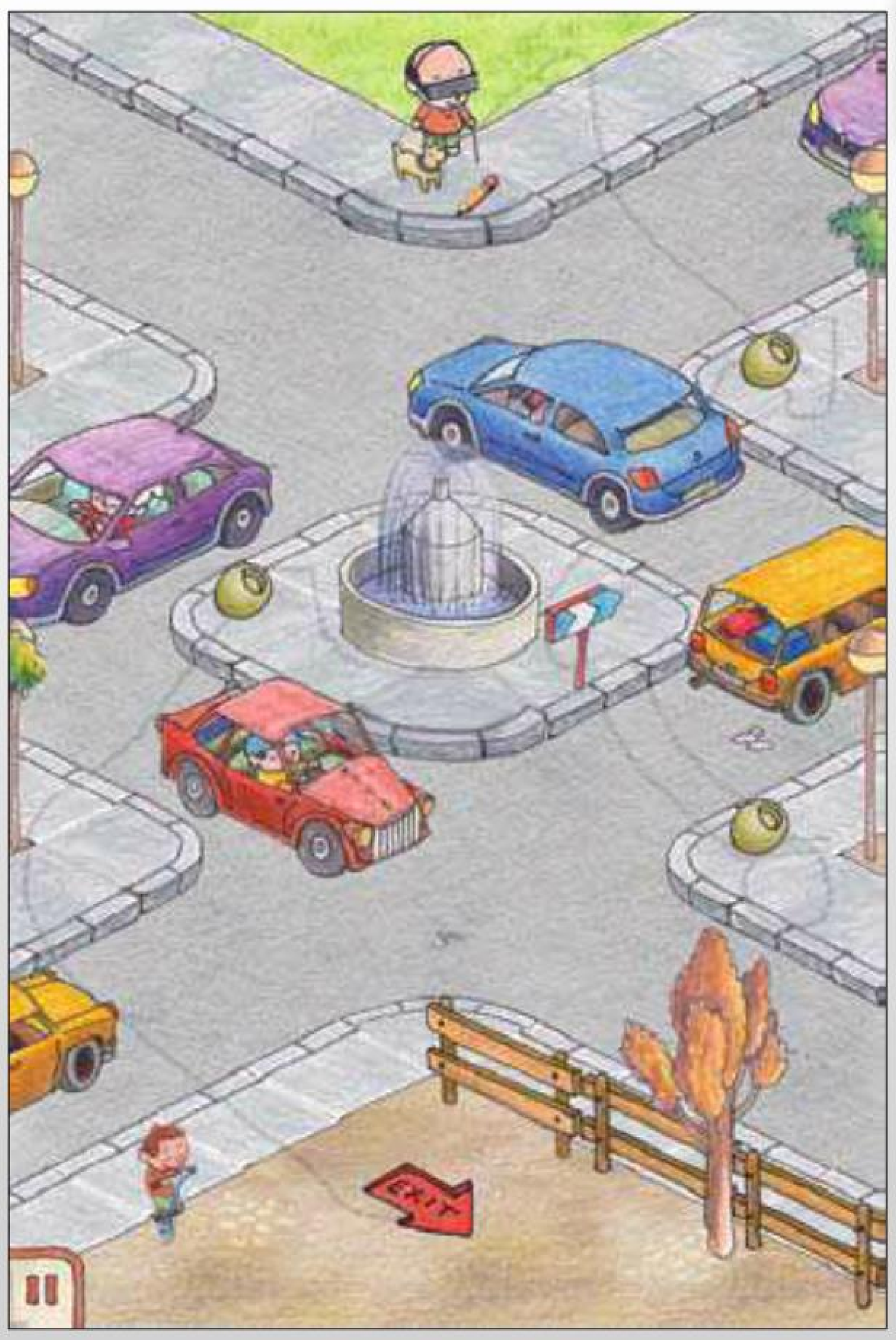
相比前作，本作的画面表现得以强化，并支持全程现场解说，每个回合结束时都会有精彩的慢动作特写镜头，让玩家完全体味真实拳击的魅力和热血。游戏的操作保持了之前备受好评的触屏结合重力感应的模式，倾斜 iPhone 来控制角色行走，手指在屏幕上左右滑动可作出左右勾拳，上下滑动可作出上勾拳攻击，两只手指同时按住屏幕可作出防御动作。在被对方击倒后需要完成一个小游戏才能起身，即通过重力感应的方式将漂浮物与秒数重合来模拟眼睛聚焦，非常有意思。另外，游戏还新增了组合拳设定，为玩家展现更丰富的拳击动作，不过操作起来颇为复杂，一般玩家需多加练习。



▶泰森 VS 阿里，梦幻般的对决！

## 米斯图大叔
Sr. Mistu

iOS


▲哪怕是玩耍的小孩，碰到都会判定失败。

米斯图大叔是一位盲人，某天在他想要做披萨时发现橄榄用完了，所以他就带着心爱的导盲犬 Gaido 一起出了门。本作是一款超有爱的铅笔绘风格益智游戏，游戏的全部场景和场景物都由画家 Cinta Vidal 纯手绘完成，堪称漫画艺术品！游戏中玩家所要做的就是先教会导盲犬寻找正确的路线，然后带领米斯图大叔安全到达该场景的出口。

游戏的操作非常简单，使用手指控制铅笔，从米斯图大叔的位置开始，画出一条通向“Exit”标语的路线并保证途中没有长椅、花盆等障碍物挡路即可。场景中会有若干个散落的橄榄，全部收集并顺利来到出口便能获得三星过关评价，不过橄榄的收集与过关成功没有直接关系。虽然游戏的操作和规则都非常简单，但路线的制定有着非常高的难度。每关开始前都会循环演示车辆、行人等的行驶路线以及花盆的坠落位置，因此想要避开就要提前做好准备，包括在过马路前在路边绕圈等滑稽动作。游戏失败或 Restart，之前画过的铅笔印都不会消失，可作为重新游戏的参考。游戏支持 Retina 高清显示和游戏中心功能，更新版本中虽然改进了导盲犬的操作，不过仍然不尽人意，常常会因为手指挡住画面而产生很多麻烦。

### ■苹果终获 FaceTime 商标和域名

随着 iPhone 4 的推出，FaceTime 功能让可视电话的梦想成真。不过 FaceTime 早前就被同名通讯公司注册为自己的商标，好在这场商标权纷争得以和平解决，近日该通讯公司同意将 FaceTime 的商标以及域名 FaceTime.com 全部转让给苹果。



### ●病毒无处不在

杀毒业资深大佬赛门铁克(Symantec) 最近发布报告称发现了一款与 Google 刚刚发布的名为“Android 市场安全工具 (Android Market Security Tool)”同名的恶意程序。这个恶意程序包涵了一个名为“DroidDream”的病毒，它可以盗取用户手机的 IMEI、IMSI 等关键系统信息并将数据发送至特定服务器。赛门铁克称该病毒最早出现在一个第三方应用市场中，其主要用户来自中国。

### ● Playstation Suite 开始发力

之前的新闻中我们提到 Playstation Suite (PSS) 是 SCE、索爱及谷歌联手的一大步，对于谷歌来说，在这次合作中它得到了游戏资源和游戏开发套件。这不，初期只存在于 Xperia Play 的 PSS 已经被宣布支持 Nvidia 的 Tegra 2 处理器了，目前 Tegra 2 处理器主要装配于才用 Android 系统的平板电脑。

### ● Android 系统于西欧大爆发

IDC 发表报告称 2010 年装有 Android 系统的手机数量超过了 790 万台，较 2009 年的 47 万台增长了 1580%。其市场份额也从不足 4% 激增至约 31% 并还在不断上升。IDC 还预测在 2010-2015 年西欧市场中 Android 将战胜苹果的 iOS。

### ● Android 网络流量超过黑莓跃身前三

据网络分析公司 StatCounter 称，二月中 Android 系统网络流量首次超过了 RIM 的黑莓达到了 15.2%，全球流量排名前两位分别是诺基亚的塞班 (30.7%) 和苹果的 iOS (24.6%)。

# 自由谈

栏目主持 奈落 美编 NINA



本次自由谈第一篇文章是由游天堂带来的广州街机版《超级街霸 IV AE》的比赛实况。各位街霸爱好者是不是看得摩拳擦掌了呢？现在国内的街机形势正在复苏，很多城市都能玩到最新的街机游戏。尤其是像格斗游戏最需要这种“街机厅”气氛，各位不妨趁着春暖花开，走进阔别已久的街机厅和朋友们打上几局，说不定会和某位知音“不打不相识”哦。自由谈信箱 tt@ucg.cn，期待你的声音！

## 超级街霸4AE全国巡回广州总决赛 小孩夺得总冠军！

作者：游天堂



■林琪伦先生在给小孩颁奖。

3 月 3 日，在广州琶洲展馆，由希力科技和华海科技联合主办的“超级街霸 4AE 全国巡回广州总决赛”将在此上演。来自全国十多个省市自治区的 16 名《超级街霸 4AE》高手齐聚于此，争夺全国第一的称号以及 5000 元的现金大奖。

### 16 路好手齐聚羊城

上午 9 点左右。玩家们来到了比赛现场，并很快被现场摆放着的 4 台（2 组）海外版 AE 样机吸引了注意力。在得知可以随意试玩后，没记错的话，北京的石黎第一个如猛狼般，扑了上去……随后就是各地选手的混战。在对战中不少人还是选择了阴、阳等新角色，不少只在巡回赛体验过“AE”的选手更是抓紧一切机会对战，在赛前临阵磨一下枪，不快也光……

由于 4 台样机的存在，早上的名人挑战赛显得不那么受人关注。临老似是有意为下午的比赛隐藏实力，虽然选择 ABEL，但是两盘都输了。而小向倒是连战连捷，打得 MAGO 有点手痒，看不下去叫小向起来，自己替他上。

有意思的是，MAGO 说，上午他如果不输掉 1 局，就不打算用飞龙。他想把飞龙作为保留节目，呈现给下午的冠军挑战。而结果，上午的玩家只有一位，在艰难的情况下击败了 MAGO，可惜时间临近结束。结果各位玩家们还是没能在上午就欣赏到在接下来的一两天里会让许多中国玩家大吃一惊的“日本第一飞龙”。

**各路高手简介**

**大口**

世界范围内都非常有名的格斗游戏玩家，斗剧 07“拳皇 98”项目四强，除了斗剧之外还在多届国内拳皇比赛中夺得过优异名次，去年的斗剧 10 率队代表中国出战，可以说是凭一己之力带队突破了第一轮，实现了中国街霸在日本斗剧的第一次突破。


■大口（右侧男子）。

### 比赛开始，全国第一人即将诞生！

下午的比赛，终于到了最关键的部分！16 位选手中，既有彼此早已是朋友的，也有初次见面的。因此，有些人就盘算着该怎么去和朋友会师，或者能打到第几名。由于中午出了点小小的事故，正式的比赛比预定时间延迟了 1 个小时，到 2 点才正式开始。

比赛开始后，诸位顶级高手都悉数过关，其中首轮以台湾代表小向的过关最为惊险。他是在第一局被西安代表打蒙的情况下，依靠自身的经验和实力稳住阵脚，才惊险逆转取胜，没有爆出最大冷门。西安代表对这场比赛未能拿下也深表可惜，相信再经修炼之后，下次比赛他们可以发挥更高水准。

随后，随着比赛的深入，很快四强产生，四强选手竟然全部都是各个组的种子选手！A 组大口、B 组临老、C 组小向和 D 组小孩！没有意外！

**各路高手简介**

**小孩**

号称“世界最强的拳皇 98 玩家”，斗剧 07“拳皇 98”项目冠军。和大口一样，除了斗剧外还夺得过许多其他赛事的冠军等头衔。与大口不同的是他在多个格斗游戏项目上均有不俗的成绩，在去年的斗剧 10 比赛中虽然发挥难说完美，却也体现了中国顶级格斗游戏玩家的风采。



■比赛前的对阵表。

本栏目文章仅代表作者个人观点



■希力可爱的 showgirl 们。

**各路高手简介**

## MAGO

日本街霸 4 BP 最高记录保持者，全日本最努力的玩家之一，公认的“2D 格斗之神”，曾拿下过多届斗剧比赛的冠军或四强以上的成绩，2010 年斗剧 10 街霸 4 项目亚军，2010 年两次神之花园街霸 4/ 超级街霸 4 冠军。在日本，是他仅靠自己一人之力，将飞龙这个平庸的角色生生带到了“最强角色”的位置上。被广大街霸玩家称之为“对策之神”。



■MAGO。

## 四强对阵，大口 VS 临老，小向 VS 小孩！

由于四强开始采取 3 局 2 胜制，赛制比之前小组赛的 1 局淘汰要好了很多，四位选手应该说心中都减小了压力，只要拼赢第 1 局，就能有很大的优势！

## 半决赛风云突变，大口惨遭逆转，小孩幸运晋级。

大口对阵临老的对局，其实大口选用的角色飞龙是占有优势的。但临老不愧为身经百战的高手，在先失一局的情况下很快反回一城，两位高手的较量可以说惊心动魄，双方无时无刻地计算着对方的下一招攻势。根据场上的形势决定自己的招式走向，第三局决胜大局，在领先半血，只需再一次攻击即可锁定决赛资格的大好形式下，大口未能抓住机会，反倒让临老准确择中，把比赛拖入了最后一小局决胜的情况。而在最后一小局，死里逃生的临老越战越勇，大口则显得心态有点失衡，最终失去了比赛的主动权，进而葬送了大好的形势，非常可惜。

另一场半决赛，原以为台湾高手小向会占一些优势，因为小孩的对战经验，尤其对阿顿这个角色的经验非常的少。没想到，由于台湾街机业年年萎缩，小向也不能像大家想象的一样经常体验 AE。所以，很意外地，他对阴的角色知识也是非常的少。

于是这变成了两大高手的一场纯粹的遭遇战。对战中，由于不熟悉对方角色的性能，双方只能各打自己的东西，这样一来出现了不少失误，小向的两次大破绽未反击成功，就是这种“不了解”的明显体现。最后，还是小孩更善于抓住机会，成功击败了小向，挺进了决赛。

在决赛之前的 3、4 名比赛中，经过刚刚一役，大口显然未能及时调整心态，在 3-4 名比赛中再输一场，小向获得了季军。

## 最关键的冠军决战开始了！

比赛前，小孩还是一如既往的“无所谓”，而临老也坦言“两年前已打进决赛拿过亚军，这次希望再进一步吧”。事关 5000 元大奖，双方都拿出了自己最好的状态和水平。不过，由于角色性能上的差异，临老一开始就处于下风。虽然比赛中多次反抗，但是，小孩对于阿贝尔这个角色的熟悉程度，要远远多过他对阿顿的了解，所以，小孩的发挥比半决赛时要好上许多。在比赛中出招、防守都非常流畅。整场比赛，小孩牢牢把握主动，最终无惊无险地以 2：0 击败临老，取得了冠军！在为自己增加了 5000 元收入的同时，帮助解说员鬼哥完成了“镇守广州主场”的任务。当然，两位选手在赛后也礼貌地握手，据悉，由于临老时常有机会来广州作赛，他们其实早已经是朋友。只不过，比赛场上当对手，这还是“新娘上花轿——头一回”。



■左 临老 右 MAGO。

**各路高手简介**

## 临老才来学街霸

来自香港，一般缩写“临老”，其实本人年仅 33 岁，一点都不老。在 2009 年广州举行的第一届街霸 4 全国赛上惜败于同样来自香港的小罗，屈居亚军。本次能来广州比赛，是一个难得的让大陆玩家再次见识他的功力的机会！

**各路高手简介**

## 小向

又称 GAMERBEE，来自台湾的职业玩家，在去年的 EVO2010 上因击败美国著名选手 JUSTIN WONG 夺得第五而一举成名，同年又收获两个冠军，是现在公认的台湾街霸领军人物以及最强阿顿玩家。



■小向。

## 时隔半年，小孩再战 MAGO，姜还是老的辣

在随后的冠军表演赛中，小孩还与来自日本的特邀嘉宾 MAGO 进行了一场冠军对抗赛，去年 7 月 8 日在上海，小孩已经和 MAGO 有过一次交手经历，当时双方的战绩是打成平手，比赛项目是街霸 4，双方都使用沙加特。半年之后，两位高手在广州再见，又将如何呢？

第 1 局小孩顺利拿下，就当人们认为小孩今天会再赢得胜利时，MAGO 及时调整了打法策略，并很快连翻两局，从结果来说，MAGO 以 2：1 击败了小孩，不过，通过比赛过程可以看出，MAGO 的“超级街霸 4AE”经验比小孩要多得多，而且毕竟日本前 3 名的保持者，心理、反应和战术变化都远胜刚刚接触“AE”不久的小孩，应该说小孩能拿下一局也已经十分不容易，而相信今后待小孩的经验上去之后，到时候再战，结果也许就相反了。

作为一名还未到 23 岁的年轻人，“小孩”这个 ID 自斗剧 07 夺冠以来，一次次拿到冠军，一次次成为“中国街机格斗的神话”，现在，通过 2011 年的第一次“全国巡回赛冠军”，小孩再次证明了自己，那么，他又将在这新的一年里写下怎样的篇章呢？让我们拭目以待吧！恭喜小孩再一次夺冠！

# 论2D横板游戏的复苏

前几日与几个老玩家叙旧，谈到了年轻时候玩的游戏，其中涉及到的游戏包括《名将》、《怒之铁拳》、《复仇者》、《双截龙》等等，基本上都是上个世纪末比较流行的2D横板过关游戏，那时候一起在街机厅攻关认识的兄弟就是这次聚会的主力；在回家的路上，蓦然发现，那天讨论的2D横板过关游戏，居然没有涉及到一个本世纪出品的游戏。

我又想了想现在的情况，在PSN和XBOX LIVE上，最近很流行制作横板过关类的游戏，比如《Shank》、《超级肉肉哥》、《Limbo》等等，而家用机上也出现了《胧村正》为代表的一批精品横板，掌机上更是花开遍地。虽然让一部分玩家觉得很爽，但是也招致另一部分玩家的不满，那么，2D横板游戏复苏，到底是昙花一现还是历史趋势？

注：笔者个人观点，2D游戏指的是2D玩法的游戏，包括那些3D背景，但是人物只能在X轴和Y轴运动的游戏，比如最近的《三位一体》和《超级大金刚》。这些游戏虽然有多边形建模，但是视角和操作与传统的2D横版过关游戏一致，应该归于2D游戏范畴。



## 正方：历史趋势

2D横板，最大的优势就是触动了老玩家内心的怀旧情结。

这部分人里包括笔者，作为一名80后，在游戏条件颇为艰苦的时候，能给我们最大享受的就是在上完一天令人头昏脑胀的课之后，放学路过街机厅花一块钱买两个币爽一会儿，如果把这两个币奉献给格斗游戏的话，那么不出5分钟我们就不得不灰溜溜地回家；如果用来打横板过关游戏，那么至少可以打个10-20分钟，如果有小伙伴配合的话，还有可能打上一个小时左右（如果出现这种情况，那么就不得不想个周全的理由来糊弄家长了，笑），后来有了次时代家用机（MD和SFC），购入的游戏也多半是横板过关类的，理由也很简单，当你把朋友请到家里来的时候，合作打横板过关游戏是最好的选择：如果打格斗游戏的话，由于当时还不懂格斗游戏基本原则，很可能成为索然无味的单方面虐杀；而如果玩体育游戏的话，满屏的“鸟文”又会让外语水平糟烂的我们满头雾水；至于文字类游戏，你忍心让朋友坐在你身边看你玩一个下午吗？能合作，紧张刺激，没有文字门槛，画面华丽的横板过关游戏自然而然地成为了我们的最爱。

随后业界的发展无需我多做赘述，玩了那么多年3D的游戏，突然觉得味如嚼蜡，反而非常怀念当年简单的乐趣，国内各大模拟器网站上，横板过关游戏的下载量一直居高不下，大多数都是我们这些生于八十年代中段的老人在帮顶，可见怀旧情结不是我一个人的专利，如果厂家用心制作一些横板过关游戏，作为游戏主力消费群的我们能不买帐吗？



除了怀旧要素，2D游戏比起3D游戏来说有着两个先天的优势，一是华丽，而是门槛低。那么我们就从两个方面来看看2D游戏的表现。

2D游戏的的画面虽说缺乏真实感，但是论华丽程度远非3D画面可比，不用制作多边形，不用考虑画面拟真程度，只考虑特效和光影效果就可以了。3D游戏标榜的是真实，2D在这方面是先天缺陷，那么只能用华丽来弥补。2D游戏可以满屏的华光乱进，每次攻击都带着残影刀光，而3D游戏这么做，只能让人感觉到眩晕，即便是标榜喧哗的鬼泣忍龙也不能做到真正地满屏闪光，强光配合视角转动，某些玩家绝对会进入“脑仁儿疼”的状态。2D游戏另一个引以为傲的方面是在角色动作上，2D可以无限夸张，3D只能有限夸张，不信的玩家可以做个试验，结成晶的白虎双掌打和草薙京的胧车（空中三个飞踢），哪个更容易模仿出来？2D可以无视地球重力，无视人体力学，怎么帅气怎么来，无论是画面派玩家还是手感派玩家，制作精良的2D横板游戏都能满足他们的需求。

至于技术门槛，大家都明白3D和2D到底哪个更难一些，2D游戏视角固定，做好场景人物等等非常简单，至于3D，你要做出一个物体的每个面，还要有立体感，得把各个角度都做出来，这就比较困难了，花的功夫更多，这点各位拥有写轮眼的兄弟们比我更清楚：那张很著名的GT5翻车图就很明显了，虽说有点吹毛求疵，但是没做车底（突然发现这个词和“彻底”同音）给人留下了口实，一个不小心就可能招致截图党写轮眼们的轮番攻击。而2D游戏就简单一些，你至少不能在游戏中发现角色没做鞋纹。2D游戏的角色以及背景在正常情况下不会被人翻来覆去地玩赏，也就不容易发现制作的瑕疵，对于厂家来说无形中减轻了不少工作压力。现在大多数日厂的技术力比较低下，预算也很紧，与其费力不讨好地强做3D，不如把2D做精做好。只有在2D层面上日本和欧美才没有技术差距，不信让IDEA FACTORY做一个2D的动作游戏，再让Crytek做一个2D动作游戏，差别可能真的不大，至少不会大到《海王星》与《孤岛惊魂》之间的差距那样。对于日厂来说，做纯2D不失为一种避重就轻的方法，相信日本厂商不是傻子，这点不会想不到。笔者认为，至少在今后很长一段时间里，日厂如果还想跟欧美叫叫板，那么他们的最佳选择都将是2D的。

## 反方：昙花一现

前文谈了半天怀旧，对于一些年轻玩家来说，根本无旧可怀，没有经过大街机时代熏陶的玩家很难对2D横板产生共鸣，那么这些游戏的吸引力就相当有限了：对于很多刚接触游戏就有鬼泣鬼武者玩的年轻玩家来说，看到名将或怒之铁拳们，估计最先想到的是“古老”、“落后”、“过时”，甚至很难让这些年轻玩家尝试这类游戏，等怀旧派玩家渐渐失去游戏激情，现在的年轻玩家成为主力的时候，这些2D游戏可能就失去市场了，当然这种情况并不绝对，如果能让这些玩家接受2D横板，那就还有戏。但是，这里允许我倚老卖老发表一个观点：人的欣赏水平是会变化的，年轻的时候总觉得先进的技术才能带来美；而朴素的浪漫，有时候需要一点阅历才能发现。套用这个观点，很多年轻玩家觉得2D是落伍过时的，但是在我们看来，2D游戏有着3D游戏无法替代的优雅与华丽。

但是我在这里干巴巴地讲述，估计是无法引起众多年轻玩家的兴趣，兴趣这东西是软的，你没法让他硬起来，所以也没法强求玩家接受2D横板游戏，2D横板游戏的未来仍然是未知，可能会继续发展下去，也可能渐渐成为核心向游戏，不生不死。

**作者：SWB**

对于游戏的感悟和评价标准随人不同，我们这个年龄层的玩家非常怀念那个聚在一起打游戏的时代，所以每当看到2D横板动作游戏的时候总是能触动我们的怀旧神经，所以对这样的游戏多半会选择无条件支持，而作为没经历过那个“几个玩家家里只有一台机器，所以大家只能一块打”的时代的玩家，则对这类游戏不感冒，这很正常。只是作为一个过来人，我希望年轻的玩家们至少试一试这些游戏，能喜欢上最好，实在喜欢不上就算了，就当是进行了一次别样的体验，也挺好，毕竟咱试过了，至少不亏啊。

# 邪魔院

## 小编带你走进日本

面对突如其来的灾难，想如同以往的“邪魔院”一样为大家介绍日本文化，却怎么也下不了笔。生命已逝，生活也已然一团乱麻，我们不会低头，我们会更加坚强与团结。活着的人总是会迈出继续向前的脚步，明天就在那里。一些失去的，还会留在心中。



为遭遇云南与日本地震的所有人祈福

## 东瀛采风

### 日本人的防灾意识

众所周知，日本列岛位于全球三大地震带之上。自近代以来，日本先后遭遇过多次由地震引发的重大自然灾害，造成的损失不计其数。因此从政府到国民，每一个日本人对于抗震防灾都非常重视，从小就接受各种培训并养成良好的意识，保证随时能应对突发的灾难，力求将伤亡和损失降至最低。其中有些也是值得我们借鉴与学习的。



■日本首相菅直人和民众一起进行防灾日的救生训练。

**防灾日** 1960 年，日本立法将每年 9 月 1 日规定为全国防灾日，以警示国民。1923 年 9 月 1 日，日本神奈川县相模湾附近海域发生里氏 7.9 级大地震，共造成 14 万人死亡，是人类近现代史上最惨重的自然灾害之一。防灾日不同于其他全国性纪念日，政府会在这一天会组织国民参加各种防灾训练，普及救生知识与技巧，提醒人们时刻保持忧患意识。

**避难通道** 除了我们通常所知的室内避难通道，室外避难路线的标识同样非常重要，它们主要为了引导人们在紧急情况下以最安全最简短的路线前往就近的避难场所。日本政府将遭遇自然灾害时的避难场所分为临时避难所与广域避难所两种，多为公园、广场、运动场或者学校的体育馆等空地。




■很多室外场所都有醒目的避难标识。

**防灾训练** 防灾训练是每个日本国民义务接受的强制训练，不管是刚上幼儿园的小孩还是年逾花甲的老人。防灾训练包括救出与搬送训练、救护训练、情报传达训练、避难所训练、餐食保障训练、归家训练等等，由所在学校、社区或是会社定期组织并完成。



◀日本人的防灾训练涉及国民生活的方方面面，无所不及。

### 事件链接：3.11 日本大地震

2011 年 3 月 11 日下午 14 时 46 分，日本东北发生里氏 9.0 级大地震，是日本有记载以来的最强地震，震中位于宫城县以东太平洋海域，震源深度 24 公里，地震引发巨大海啸，宫城、岩手县等地部分城市被海啸吞没，东京等地有震感。如果同样等级的地震发生在陆地之上，那么其对城市的破坏力将不堪设想。

## 流行与生活



■折叠椅以及一些便携式设备是排队时打发时间的好工具。

### 无处不排队的日本人

在日本，你几乎随处可见各种排队的人群。在我们看来，排队是文明礼貌的表现，而日本人却对此如同家常便饭，视其为最平常不过的生活习惯，并没有太多道理可言。要说原因，讲得通俗点就是：日本人非常守规矩，自律意识非常强，大部分人不愿意去做出格或者惹人注目的事情。当其他人都安静有序地排队等待时，冥冥中就有一股无形的力量在约束着每一个人。

地小人多是日本的基本国情，在一些大都市，不仅人均居住面积非常有限，绝大多数公共场合也并不宽敞，因此排队等待就成了必须，这是维持正常秩序的需要，也是保证资源使用效率的前提。超市买东西、月台候车需要排队，吃饭喝水上厕所也需要排队，甚至在自动扶梯之上，人们也会排成一队站在一侧，将另一侧留给着急赶时间的人……这些没有人去监管，也没有人抱怨。

当排队形成一种社会现象与习惯时，日本人也“发明”了很多技巧。例如，为了让排队的人群不占据太多的空间且同时保证队伍的整齐，很多地方都会看到工作人员搭建的蛇形等候区，远看好似一推人拥在一起，走近了就会发现仍然是一列有序的队伍。说是搭建其实也未必，哪怕拉上一根绳或是画上一条线，人们也会自行排起队；为了让排队更有明确性，每个排着长队的地方几乎都会有看牌写明队尾的等待时间与人数，只要安排合理，很少会因为排队而出现耽误的情况；在节假日或是其他一些人流集中的场合，上百人的队伍有时得排上几个钟头的时间，早有准备的日本人就会带上食物、折叠凳或是其他“专业”用品，以备不时只需。



◀排队对于日本人来说是一个再平常不过的生活习惯。

# 读编往来

兰州市耿家庄邮局邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

插画：木仙
西达
恶魔猫那娜



## UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★云南盈江和日本宫城的地震牵动着众编辑的心，大家除了第一时间联系在云南和日本的亲朋好友确认平安外，还通过各种渠道积极捐款献出自己的一份爱心，期望灾区民众能够坚强地走过难关。为中国祈福！为日本祈福！为地球祈福！

★日本地震对游戏玩家们的最大影响莫过于众多游戏纷纷延期，特别是备受期待的《绝体绝命都市4》甚至取消发售。好在近期大作不少，还不至于造成游戏荒。

★3月初，两位"2010 TV GAME大赏"的幸运读者来到编辑部与众编共度美好时光，小编们也趁机好好放松了一番。关于这几天的活动详情，在本期"读编往来"中有详细介绍，感兴趣的读者们不要错过哦！

★今年3月原本是PS3版《最终幻想XIV》发售的日子，由于PC版发售后受到恶评，PC版被迫回炉重制，PS3版也被迫延期。本期特别赠送游戏的原画海报一张，作为纪念。目前Square Enix问题不少，希望它有朝一日能重振雄风。

## 这就是爱！



提供者：妙迦

在《真·三国无双6》的众多版本里，拥有王元姬DLC的LAWSON便利店版无疑是最具收藏价值的，但该版本仅能在日本定购，考虑从日本邮寄过来的时间，如果预定这个版本，那就意味着不能第一时间玩到游戏。为了妹子……啊，为了收藏，又要在第一时间玩到《真·三国无双6》，妙迦最后毅然决定买两套游戏。先找在日本的朋友帮忙定LAWSON便利店版，然后在本地等发售当天拿港版。3月10日当天，不但港版顺利入手，而且在晚上收到了日本朋友发过来王元姬DLC下载码，两个胜利条件同时达成！

王元姬的DLC包括一套打工服和一种锤武器，武器还意外地好用，算是个彩蛋吧！不过杯具的是很快日本就发生了地震，于是远在日本的游戏就积压至今。好消息是帮忙买游戏的朋友目前非常安全，他将于本月23日回国避难。祝福中日两国的地震灾民能顺利渡过难关！

# 本期名场面

## 人品问题

某编在过年后新入了一个显示器，初期运行一切正常。但是半个月之后出了情况：该显示器接该编的 PS3 之后毫无反应，该编痛不欲生。此时柰落君路过，用自己的 PS3 接了该显示器，一切正常，该编心里顿时凉了一半，连忙找其他人借显示器测试，结果该编的心在一瞬间就凉透了：接别人的显示器一切正常！这件怪事的原因大家众说纷纭，目前最靠谱的说法是这个显示器或者这个 PS3 傲娇了……

## 螳螂捕蝉、黄雀在后




在陪同幸运读者进行真人 CS 的过程中，编辑部第一喜感帝洛克老师不幸被选为“恶少队”队长，而另一组“良民队”的队长则由纱迦担任。由于良民队有 FPS 达人脆薯条压阵，因此打得是顺风顺水。第二局的斩首行动中，九兵卫建议洛克老师躲在草丛中不要动避免被发现。在激烈的战斗中恶少队几乎全部阵亡，但是任良民队搜遍全山，就是找不到歼灭目标，也就是对方队长洛克的所在。正当大家迷茫之际，只听一个熟悉的声音叫道：“我们的人呢？都阵亡啦？”于是形势豁然开朗，当洛克老师一抬头，发现面前出现了六个黑洞洞的枪口……战斗圆满结束。

## 无愧总帅

《真 · 三国无双 6》里有一个向玩家提历史问题的修学士，大家都想看看号称“无双总帅”的纱迦是否名副其实，于是众人强烈纱迦现场直播答题盛况。不过令大家惊讶的是纱迦竟然能做到几乎全对，很多问题就连日语好的柰落等人还在揣摩题意的时候，纱迦就已经能够毫不犹豫地选中正确答案了。一开始还有人怀疑是纱迦背下了全部问题，不过在得知题库数量高达 500 题之后大家终于心服口服了。

## 公平竞赛

谁都没想到本期编辑部最流行游戏竟然是《上旋高手 4》。编辑部的诸多网球迷为这个游戏都轰动了，每天休息的时候必定会切磋一番。而不懂网球规则的编辑就在一旁询问规则。由于 4 代和之前作品相比变化不小，因此大家都在同一起跑线上。为防止部分人回家偷练，每天开打之前都要检查对方的玩家卡是否有打过这个游戏的痕迹，机器里的试玩版也要统一删除，如果发现有问题，就会立刻遭到其他人的一致谴责。

# 新编介绍：ZHR




**位置**：小前锋（3 号） **身高**：190 公分 **体重**：80 公斤
**效力队伍**：UCG 编辑部 **选秀**：2011 年阳光成员转职
**学校**：阳光学院
**兴趣**：游戏、篮球、电影、美剧、日剧、动漫、西方街头文化

大家好，我是实习编辑 ZHR，就是之前上过杂志的阳光学员。现在已经转职成一名实习编辑，心中真是百感交集。从自我介绍中可以看出 ZHR 是个爱好广泛的好青年，喜欢的游戏类型也同样广泛，美式日式通吃，最喜欢最擅长的游戏还属“《NBA2K》系列”和“《如龙》系列”。除了占据生命大部分时间的游戏外，篮球是我从小最喜欢的体育项目。NBA 最喜欢的队伍是前掘金队，不过随着小甜瓜的转会逐渐移情纽约。喜欢的球员除了有 LBJ 和 WADE 等人。如果读者中有喜爱篮球的同好，欢迎和 ZHR 多多交流。

# 本期流行游戏

**《上旋高手 4》**
柰落、狼来了、无名、天骄

你们是不能体会站在网坛巅峰的寂寞的。
——编辑部第一的无名如是说道。

**《真 · 三国无双 6》**
纱迦、ZHR、柰落

曹操用铁扇太傲娇了！
——沉迷于《真 · 三国无双 6》换武器系统的纱迦留。

**《龙之世纪 2》**
柰落、无名、天骄

这种人设的 RPG 在日本能卖出一万套么？
——柰落如是调侃日式 RPG 主人公人设太嫩。

**《异说 012 最终幻想》**
八重樱、狼来了、洛克

120000 血的卡奥斯，SE 你有病啊！
——被最终 BOSS 战逼到崩溃的实习编辑狼来了怒斥道。

# 献给所有的新手猎人

黄鹤楼（改）

昔人以乘猫车去，此地空余雷狼龙。
猫车一去不复返，白云千载空悠悠。
灰尘历历的自宅，野草萋萋的农场。
日暮老金何处是，装备上下使人愁。

Email lxs. 杂鱼

---

内蒙古 费思超：关于海报选图，为了防止众口难调现象出现，建议贵刊在前几期中就把后面要送的海报图案登出来，让读者投票，最后选那张人气最高的海报送。

其实最早我们也是这么想的。但每个游戏的海报往往要在游戏发售后才会流出，如果要这么搞的话，算上读者回函的时间，估计要一到两个月时间，等于说杂志期期都送过时的海报。

Email 边里唯世：其实我自从看了269期的杂志，就一直在想这一个问题：如果在每一个小编后面放一个老编的大型人物立卡的话，会不会在无形之中增加小编们的工作速度呢？（一脸坏笑ing）

这个建议不错，如果小编们加班感到疲劳的时候，是不是也可以用马克笔在老编立卡上乱画呢？

Email gudelianjiangjun：关于270期第6页的游戏名称，《子弹风暴》居然出到3了？我怎么都不知道呢，看来我还真是孤陋寡闻啊。

猛拍一砖 被拍人：天骄

## 塞翁失马




# 2010 TV GAME大赏 获奖读者感言

## 幸运读者感言

两名幸运读者本期来到编辑部所在城市，与编辑们进行了零距离互动。两位读者对杂志也提出了很多意见，在此向他们表示感谢。小编们也因为这两名幸运读者的到来而有了陪玩的机会，不过每次陪玩的名额有限，为了争夺名额，各编也是使出浑身解数，最后经过一番真人PK才得以定下名次。以上发言，纯属虚构，如有雷同，实无可能。


■左：陈小斌／右：贾昊宇

大家好，我是TV游戏大赏深圳五天游的得主——陈小斌。其实刚来到编辑部时，身边都没有认识的人，难免会很紧张跟不习惯，但经过这几天跟小编们的相处，发觉小编们对我们特别地亲切和关照。还有认识了肖哥跟丽姐，他们个个都很好客，对我们很好。可以看出他们对工作很负责。

第一天，我们终于参观了一直在期待的编辑部，发觉比我想像的大多了，墙壁上的海报，满桌的模型和手办，远远超出我们平时杂志上知道的范围。后几天，我们去游览了华侨城的大峡谷和东门的动漫游戏星城，还和全体小编进行了刺激的真人CS大战，在游戏厅我们有机会欣赏到九兵卫老师跟高手PK《苍翼默示录》的精彩局面。我们也很快跟小编们像老朋友一样打成一片。

说真的，这次深圳之旅给了我很大感触和快乐。比起中个主机什么的，我觉得一生中来过一次编辑部，跟小编交上朋友更加有意义。最自豪的是见到了杂志上自己喜欢的小编。最后小编们还送了我们丰富的礼品。回程路上还发觉自己眼眶红了，可能是对小编们的不舍吧，呵呵……

怎么了？各位UCG迷，很想来吧？希望下一年就是你。最后我祝愿UCG越办越好，全体小编工作顺利。

广东 陈小斌

各位UCG的读者朋友们大家好，我是来自辽宁沈阳的贾昊宇。

短暂的深圳快乐五日游已经结束了，我们如期回到了自己的城市，回到了自己的角色中去，但这次深圳之旅却给我留下了很多美好的回忆，让我流连于东部华侨城的华丽秀美，流连于茵特拉根温泉的茶香奢华，流连于CS野战的金鼓连天，流连于众小编的热情好客……

从第1天到达深圳这座城市开始，就感受到了众小编热情，刚下机场大巴就看到了前来接站的奈落和这次活动的负责人丽姐，在他们细心周到的安排下，我住进了距离据编辑部很近的一家宾馆，同时也认识了这次活动的另一位朋友陈小斌同学，我们稍作安顿后，便来到了广大读者梦寐以求的编辑部游戏室体验游戏，同时和众小编交流各种游戏心得。

在接下来的几天里，小编们带着我们到当地的风景名胜走了个遍。最难忘的是第3天上午我们和编辑部全体小编进行了一次真人CS野战。经过守岛战役，斩首行动和无间道三局比赛，我所在的由洛克领军的恶少队完败给了由纱迦领军的良民队，看来邪不胜正才是恒久不变的道理啊。

同样难忘的还有当地的文化标志华强北和东门了。在这里我们不仅买了些衣物，还去电玩店和动漫城买了些装备，途中九兵卫同学还请我们去了当地一家很有名的电玩娱乐城，并给我们上演了一场精彩的《苍翼默示录》对决。吃过晚饭后，我们便搭上了回程的地铁。

走的那天我们还专门吃了回早茶，对于我这个北方人来说，还是第一次吃早茶。广东人把饮早茶称为“叹茶”（即享受之意），由此可见，喝早茶在广东人的心中是一种愉快的消遣，在这个层面上来说与其他娱乐活动并无二致。看着这么多精致的小点，我想我已经能体会到这“叹茶”的意义了。

短暂的深圳快乐五日游就这样在轻松快乐的气氛中结束了，在这几天里编辑部这些才华横溢、充满激情与活力的众小编给我留下了深刻的印象，同时这次中国电玩业第一平面媒体的朝圣之旅也给我留下了很多美好的回忆。最后感谢UCG给我这次深圳快乐五日行的机会，衷心希望UCG越办越好，也希望更多的读者多多参与和支持UCG，让我们一起通过这个平台为中国电玩业加油！

辽宁 贾昊宇

cxd7865：你们好！第一次写信有点小激动。UCG 看了许多年，而我自己也算是一个骨灰级玩家了，从几岁开始看游戏、玩游戏，到现在 30 多岁了还是热爱游戏。现在虽然全机种制霸了，但确实像很多人说的那样，游戏时间越来越少，很多游戏没法去仔细的钻研和反复探索了，但游戏带给我的快乐还在。现在女儿两岁了，等女儿大点，我准备陪她一起玩游戏，希望给她一个快乐的童年。

水岛龙一：抱歉这么晚才写完获奖感言。我正处于备战高考的阶段里，除了学习，能够自由支配的时间是少之又少，这封信还是我牺牲掉半小时的看书时间(看《游戏机实用技术》)换来的。

陈然：感谢 UCG，感谢所有玩家，感谢长门大萌神(咦)！感谢所有可以感谢的人！一年才一次啊，这样 RP 爆发的机会。所以请大家相信，只要把一年的 RP 积攒起来，到了年底的时候一定会绽放出美丽的花朵！

淮南　杨光：感谢《游戏机实用技术》杂志的主办以及北通数码的全程赞助，在我的心目中，游戏机实用技术一直是国内最好的游戏杂志(没有之一)，UCG 的旗号飘扬亚太更是指日可待。能在数万的同好中被抽中我很幸运，希望这份幸运能在 2011 年中给我带来更多的惊喜，在此再次祝愿游戏机实用技术杂志在兔年兔(突)飞猛进，业绩长虹！

大庆　KIMISAMA：以前参与了几次 UCG 的抽奖活动，一次也没中上。没想到这次也是习惯的邮寄没想到居然中奖了。我是寒假回家买的 267 · 268 期合刊，在公交车上看见了大庆出现在眼帘中，就一个人，仔细一看，居然是我的名字，当是给我了一个惊喜，回家前在学校刚看完《让子弹飞》，当即就把姜文那句："什么叫他妈的惊喜！"给爆了出来。整个公交车人都瞅了过来，弄得我是相当的无地自容，相当的尴尬。不过有喜就有忧，从几率上说再一次从 UCG 上抽中奖的几率大大降低了。以 UCG 这么大发行量来看，想再次中奖可就不容易了。我想中大奖，我想去 TGS。

锦州　赵齐：我参与各种抽奖活动，一直秉持有枣没枣打一杆子的原则，实实在在地参与贵刊回函和网站投票。你们希望我中奖的快乐能与所有读者一起分享，所以我第一时间打电话给好友，得到的回答是：你这是在跟我炫耀吗？

绵竹　刘代鑫：真是意外啊，居然幸运地中奖了，更惊讶的是前几天小 P 包包的拉链被拉坏了，没想到这次的奖品正好是北通中国风的 PSP 包包，真是雪中送炭啊！感谢 UCG，奖品虽小，但满怀真情，今后我将继续支持 UCG，也希望你们继续努力！

南京　KuSoso：23 年没白活……终于给我中了！今天邮局给我打电话拿包裹，深圳来的。因为前几天刚刚订了 PSP 的《SD 高达 G 世界》预购限定版。接到电话我就愣了——不是 24 号才发售的么，难道说深圳的渠道商这么牛逼？怀着忐忑的心情开车直奔邮局，结果发现 JS 不牛逼，UCG 的各位才牛逼，居然能抽到我！敢问是哪位大大的手这么仙哪？废话这么多，获奖感言还是要来一句的：让奖中得更猛烈些吧！

尹利平：感谢 CCTV……感谢 MTV……感谢……突然感觉不可以再往下写了，再写下去我都会用鞋底子替看到感言的人抽自己的脸 ——！边抽边喊："有你这么得瑟的吗?! 中个末等奖得瑟啥?!"其实这是我参加的第二次 TV GAME 大赏活动，中不中奖无所谓(违心的 ——！)，关键是我支持了我所喜欢的 UCG (真心的 ^=^)！希望这次不要把我的 RP 用光，明年我来扛特等奖！

毕长青：呵呵。永远支持油细鸡，我要当永远的油炒饭。

270 期 UCG 的封面和海报赠品在读者中引发海啸级别的强烈反响，炸出了一大批或"纯洁"或"不纯洁"的读者来信抒发心境，经常阅读《男人装》等时尚杂志的美编一刀兄表示对此结果非常满意。

Email 个个个 s：最讨厌 270 期封面了，居然是《凯瑟琳》的，拿着都不敢走上街了。还有海报，果断藏进保险库……

Email 韩 z：麻烦美编们以后能不能不弄这么容易让人产生遐想的封面啊，270 期的封面实在是……那天我买书回家时，有不少人想我投来异样的目光，就在我到家门口的时候(我家楼下有好多大爷玩牌)，有很多已经不看牌了……

Email MacTavish：仔细观察发现 270 的海报是随机一款，这不是逼我一次买两本么？

Email 马文杨：希望 271 期还送《凯瑟琳》的海报，要一刀封面那个完整版，最好是脱袜子的动作，呀哈哈。

---

汕头　林彦弘：我是一名初三的学生，练习卷可谓是白天写、夜晚写、做梦也写……连惟一的小 P 也被我妈关了禁闭，其他大人在旁边反复苦口婆心，要我好好读，读个好大学，考个公务员，让祖坟冒青烟。可是我却想加入你们，当你们的一员，我表示压力很大啊！

想来当编辑的话，就趁着上学的时候好好学习外语吧，每天多上上国外游戏网站，这样一年下来自然就有小成。如果天天在国内论坛当看快，这样是学不到任何东西的。



Email 刘叉叉：我的队友根本不和我分享空投包怎么办啊，我的七连杀和七个奖励早就完成了，就分享还是0。

俗话说的好，不怕神一样的对手，只怕猪一样的队友，而你这种情况，还能不能称其为队友都值得商榷了……

Email K.Z七空の唯：从这几期的杂志里我发现洛克的形象越来越猥琐了，难道是洛克很萌众小编在黑他（‖￣□￣）/？还有就是洛克似乎和小强很有缘=_=，经常见他和小强发生的事件……

咳咳……你出现幻觉了（擦拳状），咱和猥琐什么的一点也沾不上的说~关于小强问题，因为宿舍宅男成灾，宵夜都是在宿舍里自己做饭解决，自然也就成了小强的乐园……

## 悲剧啊！




# 编辑部的故事

## 想买iPad 2的人 你伤不起啊！伤不起！

随着iPad 2的公布，编辑部的众果粉情绪明显呈现骚动。其中没有一代iPad而对二代垂涎已久的奈落尤其坐立不安。买还是不买？这是个问题。可怜的奈落为了寻求安全感，积极地在到处煽动别人和他一起购买。

奈落：纱迦啊，你需要一台iPad 2……

纱迦：为神马呢？

奈落：iPad上的游戏也可以拿成就哦！

纱迦：与Live不共通啊。

奈落：@%……& Q——#%……

纱迦：再见！

奈落：九兵卫啊，你需要一台iPad 2……

九兵卫：为神马呢？

奈落：iPad可以用来看漫画哦！

九兵卫：我都是直接采购全套正版漫画。

奈落：@%……& Q——#%……

九兵卫：再见！

奈落：骷髅条啊，你需要一台iPad 2……

骷髅条：为神马呢？

奈落：iPad上有很多打枪游戏哦！

骷髅条：有《杀戮地带3》么？

奈落：@%……& Q——#%……

骷髅条：再见！

奈落：才教授啊，你需要一台iPad 2……

才教授：为神马呢？

奈落：iPad上有iMovie可以帮你剪辑影片哦！

才教授：我刚配了一台3万的PC专门用来剪辑。

奈落：@%……& Q——#%……

才教授：再见！

奈落：八MM啊，你需要一台iPad 2……

八重樱：为神马呢？

奈落：iPad可以更好地“切水果”哦！

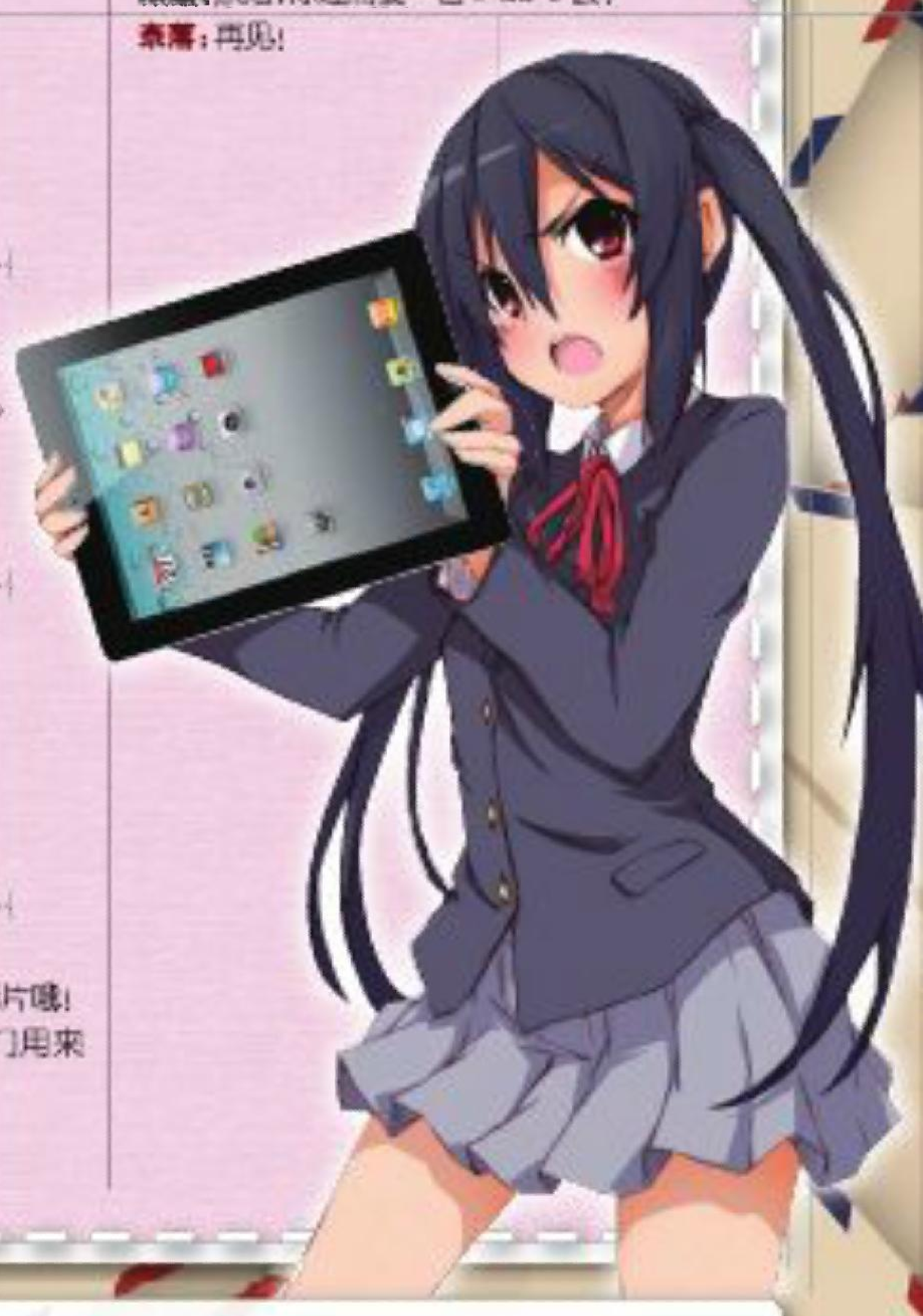
八重樱：比我家水果刀还好使么？

奈落：@%……& Q——#%……

八重樱：再见！

众编：奈落，你还需要一台iPad 2么？

奈落：再见！



武汉 陈志豪：改版后小编寄语的底纹令我非常好奇，应该都有特别的含义的吧？铃、星夜、八重樱、洛克、九兵卫、奈落的很好认，胜负师的猪头是什么意思呢？纱迦的G是金钱的意思吗，应该没这么拜金吧？雷电那个是生活的字吧？骷髅条那个标志是他们战队的标记吗？希望当事人们解说一下。

胜负师的猪头是他的PSN头像，也是因为胜娘的生肖是猪；纱迦的“G”是成就的标志，多少点成就又叫多少G成就；雷电的图案是《MGS4》中雷电的文字；骷髅条的图案是《杀戮地带3》中海尔嘎的标志。

Email 话说《凯瑟琳》绝对是神作！！！它使失恋两次的我体验到感情出轨的乐趣（半开玩笑），其实我先走的是棕发凯瑟琳路线，因为我认为感情必须专一。另外我想到一件事，就是众编的感情生活（胜哥可以无视），难道诸位都是单身吗？我觉得各位男编可以在编辑部里先搞起来了，我觉得八重樱姐姐和铃姐姐都蛮不错嘛（其实我更喜欢LOLI类型的）……

请问“搞起来”是指什么？莫非是传说中的“搞基”？

## 如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

PEGA Wii 太鼓专用鼓

一等奖 2名



MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）

二等奖 3名



PEGA PS3/X360 周边

### 3A 互动信箱礼品名单

**大奖** PEGA Wii 太鼓专用鼓

北京 刘 丞

**一等奖** MVP 北通无线球王 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 石家庄 | 陆 丰 | 上海 | 张毅强 |

**二等奖** PEGA PS3/X360 周边

| | | | |
|---|---|---|---|
| 广州 | 王益刚 | 深圳 | 孟广陆 |
| 合肥 | 张夫弘 | | |

**三等奖** 黑角 PSP 周边（随机抽取）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 上海 | 吴国泰 | 西宁 | 胡之虞 |
| 北京 | 张子奋 | 西安 | 宋明皇 |
| 重庆 | 刘 闯 | 天津 | 王友宁 |
| 成都 | 程天宇 | 上海 | 周 超 |
| 惠州 | 李燕飞 | 宜昌 | 赖民忠 |

三等奖 10名



黑角 PSP 周边

**本期问题**

1. 说说这期杂志让你满意和不满意的地方。
2. 你觉得目前杂志里哪个栏目最需要改进，请说明原因和改进意见。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

## 小编形象吐槽

上海 袁谈杰：新的小编形象很不错，胜负师的棒棒糖成了写轮眼，柰落的形象更帅了，纱迦大变样竟然成了西洋剑客，九兵卫从日本武士变成了浪人，脆薯条嘴里的那根薯条呢？洛克从一个小洛克人变成了关底BOSS，星夜的形象变动不大就外面多了件风衣。八重樱的臂力惊人，拿的剑比谁都大，累吗？

Mail karsim159：今天在看 UCG 的时候同学注意到了你们的小编形象，对武器做出了强烈反应，所以我来较详细分析一下。

两把手持光束刀，擅自加下属性，一冰一火，能力卓越。

呃，这个么……双手棒棒糖（还写轮眼样式的），战斗力应该还算高吧。（难道你用棒棒糖发动瞳术？）

这个就比较正式了，双手中长度刀，攻守兼备，不错不错。

日本木刀……这个怎么分析呢？ 可隐藏杀气，由于较轻，可快速出招，但本身威力不够啊！换合金的吧！

典型的公爵长柄剑，看来纱迦的柔韧性不错啊！

暂定为法杖吧！攻击力么视你魔力情况而定！

这个最纠结了，刀不是刀，剑不是剑，钥匙不是钥匙，最恐怖的是……竟然还带倒钩！注意，还不止一个！！由此可见其内心……

## 一刀有话说 Vol.26（特别版）



2010 年，"游风艺苑"栏目举办的"月度最佳作品评选"活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商"友基科技"决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



**具体到 4 月份，奖品设置如下：**

**优胜奖（1 名）**：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
**参与奖（8 名）**：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

EDITOR'BBS

# 小编寄语

## 努力工作，拼命玩！




澳门，渔人码头

摄影 by anubis



### 脆薯条

前段时间刚入手PLAY ARTS改《前线任务》乜二天，话说做工相当不错，去年TGS 2010时就有了买下的冲动，可惜当时只是先行展出而已。2006年鏖战《前线任务5》时的情景仍然历历在目，100层生存模式刷得我欲哭无泪。"《前线任务》系列"最吸引人的地方还是架空的背景、剧情、企业，以极为接近现实的机器人（ヴァンツァ-）。谣传土田俊郎有离开SE第六开发部的消息，如果真如谣传所说，那么《前线任务》这个系列算是真歇菜了……

近日关于云南地震、日本地震＋海啸的报道连绵不绝，相信各位都应该在看新闻。目前最大的问题还是日本的福岛核电站，推荐各位看下关于切尔诺贝利核电站泄漏事故的纪录片，适当了解一下以杜绝不必要的恐慌。衷心希望中日两国灾区的人民能够顺利渡过难关。

**本期个人签名**

各种延期……



### 胜负师

［铂］有读者问为什么《PS3专辑》总在一些二线独占游戏上花大篇幅。其实《PS3专辑》的攻略选材原则是这样的，独占大作肯定不会放过，二线独占和跨平台大作间会倾向于前者，因为二线独占作品的资料在其他媒体上出现较少，即使有也缺乏系统性。同时，不同的攻略选材也是为了避免专辑内容与杂志或其他刊物的同质化，希望读者朋友能够理解并认同。

［金］前些日子回了趟老家，整整一个星期没上网、没玩游戏，暂时逃离高楼林立的钢筋森林，在几乎步行可以解决一切的小镇中放了个假，日子过得平淡简约，甚至让人有一种正在安度晚年的错觉，呵呵。

［银］在老家的一所超市里偶遇中学时代的死党小何，当年青春无敌的潇洒帅锅如今已是发福的五岁孩子爸。我对他家千金说我和你爸是死党，你知道"死党"是什么意思吗？小萝莉摇头。我又问那"兄弟"是什么意思你知道吗？她还是摇头。"好朋友"总知道了吧？这回她终于点头了。看着小何带着女儿挑面包的样子，我真是感慨万千……

［铜］胜嫂说我的理想是努力赚钱，让儿子有朝一日成为富二代；小何说我的理想是让女儿有朝一日嫁给富二代。大汗！

**本期个人签名**

最近烂尾的游戏越发多了，深刻检讨中……



### 奈落

祝愿云南的同胞和在日本的朋友们一切安好。

哲理这类东西只适合感慨发生过的事，对未发生的事其实毫无指导意义。但是防范措施应该在事前做到妥善，灾难发生时才能减小冲击。对于那些受灾的地区，我们能做的除了问候、鼓励、援助、祈祷，还有更加珍惜自己的生活吧。

小的时候，我以为做学生很不幸，总有多得写不完的作业。后来慢慢才知道，只有学生时代的"作业"是可以写完的……

最近看见香苗的人都说它肥了，我自己可能天天看，倒没觉得它有啥变化。这家伙当有客人来时它就可怜兮兮地卖萌，等剩我一个人时就爱答不理，时不时还摆出一副容嬷嬷的表情，rr……

近日开始尝试自己做饭，太费时间，但满足感和乐趣都很高。我说自己之前做过西餐厅厨师，很多人不信。于是做了一道脆皮五花肉，由于不少香料买不到，导致和标准味道还是有些出入。但吃过的人全部泪流满面，五体投地鸟。

上半年剩下的必玩游戏只有《黑色洛城》和《地牢围攻3》了，有点失落，也有点轻松的感觉。突然发现《星际争霸2》简体版要出了，找来宣传片看了一下，解说的叔叔应该就是给"一粒蛋"配音的那位，总觉得他会开口说"你们这是自寻死路！"。

最近沉迷的游戏是手机上的《水果忍者》，正式版Arcade模式已经逼近900分，编辑部制霸已经难以满足。网上那个国外的1000分突破视频给了我信心，这个月争取破1000。

**本期个人签名**

i Will always remember you like a child girl.



### 雷电

最近总是在听The Weepies，这段时间对这样的女声非常迷恋。好喜欢《Gotta Have You》。"No amount of coffee, no amount of crying, no amount of whiskey, no amount of wine, no, no, no, no, no, nothing else will do. I've gotta have you, I've gotta have you."

我的iPod Classic要彻底阵亡了。前一段时间发生了接上PC、iTunes就无响应的问题，换电脑也没用，最后格式化了iPod，认出来了，恢复出厂设置了，昨天又完蛋了，容量全满但是所有内容都没有了，Windows无法格式化，iTunes倒是可以恢复，恢复之后拷歌巨慢，也许是硬盘磁道坏了。这小家伙是我出门走路的全部动力所在，坏了的话只能再买新的，越渴越吃盐，不过没办法，这属于我的生活必需品。悲催。

4月初Bob Dylan来国内演出！这对于我是一等一的大事，没想到真的能来。北京上海香港各一场，无论如何都要去看一眼这个亲爱的老家伙。喜欢Bob Dylan的朋友，可以一起去哦！这是千载难逢的机会，而且还是Dylan从艺50年的大好日子。对于我自己，这必定将是纪念终生的事情。

**本期个人签名**

祈福。




地球是真的发怒了……为在云南、日本地震中受灾的人们祈福，大家一定要坚强！

本人买日版游戏相关的东西不算太多，但一有需要基本都在某位仁兄的手上购买，地震发生后，直到今天我也没能联系上他……你可千万不能有事啊……

由于这几天持续玩Kinect，脚已经酸得不行，就转而玩起了Move，结果才玩了一天就因为用力过猛把手臂肌肉给扯伤了，浑身的伤痛让我行动极为不便，不过带来的好处是没办法出门逛街了，这么一来倒为我节省了不少钱……

**本期个人签名**

“少女节”原来是放血的日子。




★编辑部最近流行《上旋高手4》，本人2代曾经拿过全成就，心想这还不够称王的？没想到游戏系统和2代一比简直是另外一个游戏，最近又忙于《真·三国无双6》而没时间熟悉系统，搞得我胜率极低。不过话说回来本作的画面实在太棒了，选大师杯的场地比赛时，那画面看上去和电视直播简直没区别，就是球员脸部做得太不像了。

★《真·三国无双6》的素质出乎我的意料之外。这并不是指游戏素质高或低，而是指很多地方和我想得不一样。例如我本来觉得本作应该是第一眼美女，没想到一上手就发现了掉帧；本来以为这次可以好好拿一下最强武器，没想到最强武器直接就能购买；本来以为蜀传会做出姜维北伐的情节，没想到还是五丈原就结束了……诸如此类的情况还有很多，目前还差一点就能白金，希望能在中文版推出之前打完。

★今年是科幻电影丰收年，各种关注大片从年头排到年尾，其中不少我都很关注。不过第一炮《关键第4号》评价很低，刚刚上映的《洛杉矶之战》评分也不高，这……希望接下来的《变形金刚3》、《X战警初级》、《牛仔大战外星人》不要雷呀！

**本期个人签名**

成就顺利突破13万！




【祈福】天灾无情，愿生者坚强，逝者安息……

【SLG】《战场女武神3》玩了快两百小时，《魔界战记4》近百小时的记录才刚刚开了个头……相比主流的美式游戏，日式战棋游戏玩起来简直就是时间杀手。不过话说回来，慢节奏的游戏方式倒是很能磨练人的耐性，这也正所谓下棋的乐趣之一吧。

【乱】众所周知的原因，最近的生活规律与安排被一些客观因素打乱，时不时总会感到坐立不安，希望一切能早日重回正轨。这时想起了某人的一句话，“平和的生活才是最好的”。

【Anime】《魔法少女小圆》总是在意想不到的时候转入高潮，新房昭之、虚渊玄、梶浦由记的组合果然让人心服口服！不仅动画本身的素质非常赞，这部新番还创造了一个新的二次元神兽——丘比，一个披着可爱外表却人人得而诛之的罪恶之源。（笑）

**本期个人签名**

沉默……




★地球果然已经进入了地震的活跃期，想想地震可能在任何时间毫无征兆地降临任何地方，这真是一件恐怖的事。人类真是脆弱，不仅对地震无可奈何，而且在科技如此发达的今天，连对地震进行准确预测都做不到。这可能也是经济社会的恶果，因为我们大部分的科研活动都是在经济利益的牵引下进行，所以像预测地震这种短期内看不到经济利益的课题就迟迟无法取得突破。我们有闲工夫研究那么多的个性化小发明，却不肯多花人力物力研究每年夺走数十万生命的地震？

★托幸运读者大人的福，终于泡到了久闻其名却一直没机会泡的茵特拉根温泉，它的装修华丽程度应该是我去过所有温泉里最好的了，可惜地方稍微小了点，池子还不够多，还缺少了游乐项目啊！不过话说回来，那个青椒池还是很有创意的，总感觉自己泡在里面就是一盆活脱脱的青椒炒肉啊……

**本期个人签名**

祈福




趁着上期截稿后的休息时间，洛克和几名小编一起去不远处的中心城逛街，不料在当晚接到噩耗——宿舍惨遭水淹，更糟糕的是满屋的宅男当时居然没有一人留守。当洛克赶回宿舍时满屋的水已经积了足足50毫米，路由器、插板、各种充电器更是被悉数泡在水中宣告报废……不过因为这次“水灾”，宿舍里久治不除的小强数量倒减了不少，也算是不幸中的万幸吧。

大规模地强震导致地面开裂、山洪爆发、海啸吞没大量陆地、磁场转变导致两极的冰川加速融化变成赤道、赤道变为两极——以上是电影《2012》中的情节，现实中显然不会有电影里的方舟来拯救我们，在大自然的面前人类的力量是那么微不足道，祈祷中日两国灾区人民能够平安无事，早日重建家园。

**本期个人签名**

发现长时间不写字，已经不会写字了……




●最近自家的推理小说告罄，只好翻出以前的旧书来看。重新拜读了岛田庄司的《占星术杀人魔法》，大师设计的诡计依然令人惊叹，只可惜这之后的作品我就越看越没有感觉了。不知道读者当中有没有推理小说爱好者？不妨写信过来大家交流一下呢？^_^

○原本计划这两年就去仙台玩一圈的（因为我是伊达饭），现在看来暂时是去不成了。心里很难受。在天灾面前，人类真是太渺小了……

●很想放慢自己的脚步，好好欣赏一下周围的美景。当然想要这样，就必须做出一些取舍，比如远离电脑和游戏机，所以仔细考虑之后我决定继续维持现状＝＝||||

**本期个人签名**

这个世界，最应修复的不是身体，而是人心。

# +NEW GAME SCHEDULE+

# 新作发售表

**本表所收录的游戏发售时间为**

2011.03.17-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

**地震对于日本游戏业的影响远比我们想象中大得多。地震发售当周，所有的日式游戏新作全部停止发售，各大游戏网站的新闻也基本暂停更新，取而代之的是各厂商陆续发布的游戏延期公告。对于这些不可避免的变动，相信作为玩家也能理解。本次发售表中将所有因地震而变更发售的游戏特别列出，一旦新的发售日公布，我们会第一时间传达给各位读者。**

## PLAYSTATION2

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 31日 | 圣诞之吻 收藏版 | エビコレ＋ アマガミ | 角川Games | 文字冒险 | 日版 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 28日 | 真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义 | 真·恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 | Yeti | 文字冒险 | 日版 |

## Nintendo DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 17日 | 力量高尔夫 | パワフルゴルフ | Konami | 体育 | 日版 |
| 31日 | 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 | ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 7日 | 好想告诉你 传达的感受 | 君に届け ～传えるキモチ～ | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 21日 | 名侦探柯南 蓝宝石的轮舞曲 | 名探侦コナン 苍き宝石の轮舞曲（ロンド） | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 21日 | 战斗与收服 口袋妖怪 打字练习DS | バトル&ゲット！ ポケモンタイピングDS | Pokemon | 动作 | 日版 |
| 28日 | 薄樱鬼 游戏录DS | 薄樱鬼 游戏录DS | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| **2011年5月** | | | | | |
| 26日 | 财宝报告 机械的遗产 | トレジャーリポート 机械じかけの遗产 | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 26日 | 红石DS 被红色意志引导的人们 | RED STONE DS ～赤き意志に导かれし者たち～ | Gameon | 竞速 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年春 | 神秘的房间 | 益智 | | | |

## Wii

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 22日 | 乐高星球大战III 克隆人的战争 | LEGO Star Wars III: The Clone Wars | LucasArts | 动作 | 美版 |
| 24日 | 活祭之夜 | イケニエノヨル | MMV | 动作冒险 | 日版 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 7日 | 地球探索者 | アースシーカー | 角川Games | 动作 | 日版 |
| 10日 | VR网球4 | Virtua Tennis 4 | SEGA | 体育 | 美版 |
| 10日 | 乐高加勒比海盗 | LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game | LucasArts | 动作 | 美版 |
| **发售变更** | | | | | |
| 未定 | 闪电十一人 王牌先锋 | イナズマイレブン ストライカーズ | Level-5 | 角色扮演 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年内 | 塞尔达传说 天空之剑 | 动作冒险 | | | |

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 22日 | 孤岛危机2 | Crysis 2 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 22日 | 乐高星球大战III 克隆人的战争 | LEGO Star Wars III: The Clone Wars | LucasArts | 动作 | 美版 |
| 24日 | 少女巡航机X | オトメディウスX | Konami | 射击 | 日版 |
| 24日 | 终焉 | ESCHATOS －エスカトス－ | Qute | 射击 | 日版 |
| 29日 | 极品飞车 变速2 释放 | Shift 2 Unleashed: Need for Speed | EA | 竞速 | 美版 |
| 31日 | 太空频道5 Part 2 | Space Channel 5 Part 2 | SEGA | 音乐 | 美版 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 7日 | 弹魂 | バレットソウル －弹魂－ | 5pb. | 射击 | 日版 |
| 12日 | 迈克尔·杰克逊 梦幻体验 | Michael Jackson the Experience | Ubisoft | 音乐 | 美版 |
| 14日 | 交错频道 所有人的记忆 | CROSS CHANNEL～In memory of all people～ | Cyberfront | 文字冒险 | 日版 |
| 18日 | 入口2 | Portal 2 | Valve | 主视角射击 | 美版 |
| 19日 | 致命格斗 | Mortal Kombat | Warner Bros. | 格斗 | 美版 |
| 26日 | 闪点行动 红河 | Operation Flashpoint Red River | Codemasters | 主视角射击 | 美版 |
| 28日 | 幻境神界 大天使的崛起 | El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON | Ignition | 动作 | 日版 |
| 28日 | 魅影破坏者 | ファントムブレイカー | 5pb. | 格斗 | 日版 |
| **2011年5月** | | | | | |
| 3日 | 永远的毁灭公爵 | Duke Nukem Forever | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 10日 | VR网球4 | Virtua Tennis 4 | SEGA | 体育 | 美版 |
| 10日 | 乐高加勒比海盗 | LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game | LucasArts | 动作 | 美版 |
| 17日 | 黑色洛城 | L.A. Noire | Rockstar Games | 动作 | 美版 |
| 17日 | 边缘战士 | Brink | Bethesda Softworks | 主视角射击 | 美版 |
| 24日 | 尘土飞扬3 | Dirt 3 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 24日 | 灵异恐惧3 | F.3.A.R. | Warner Bros. | 主视角射击 | 美版 |
| 26日 | 赤刀 真 | 赤い刀 真 | Cave | 射击 | 日版 |
| 31日 | 地牢围攻III | Dungeon Siege III | Square Enix | 角色扮演 | 美版 |
| **2011年6月** | | | | | |
| 14日 | 伊甸之子 | Child of Eden | Ubisoft | 射击 | 美版 |
| 14日 | 变形金刚 月之暗面 | Transformers: Dark of the Moon | Activision | 动作 | 美版 |
| 16日 | 史坦斯闸门 比翼恋理的达令 | シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| **发售变更** | | | | | |
| 未定 | 特洛伊无双 | TROY无双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年 9 月 15 日 | 狂暴 | 主视角射击 | 2011 年 11 月 11 日 | 上古卷轴V 天际 | 角色扮演 |
| 2011 年冬 | 战争机器 3 | 动作射击 | 2011 年内 | 潜龙谍影 崛起 | 动作 |
| 2011 年内 | 最终幻想 X III -2 | 角色扮演 | | | |

## Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 17日 | 分裂细胞3D | スプリンターセル 3D | Ubisoft | 动作 | 日版 |
| 24日 | 高达 3D战斗 | ガンダム ザ・スリーディーバトル | NBGI | 动作 | 日版 |
| 24日 | 疯兔危机 时空之旅 | ラビッツ タイム・トラベル | Ubisoft | 动作 | 日版 |
| 31日 | 苍翼默示录 连续变幻II | ブレイブルー コンティニュアムシフトII | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| 31日 | 数独3D 八道谜题1000问 | ニコリの数独3D ～8つのパズルで1000问～ | Hamster | 益智 | 日版 |
| 31日 | 职业棒球之魂2011 | プロ野球スピリッツ 2011 | Konami | 体育 | 日版 |
| 31日 | 火影忍者 疾风传 忍立体绘卷 最强忍界决战 | NARUTO－ナルト－ 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！！ | Takara Tomy | 动作 | 日版 |
| 31日 | 职业棒球 家庭明星2011 | プロ野球 ファミスタ2011 | NBGI | 体育 | 日版 |
| 31日 | 病毒射击XX | ウイルスシューターXX | Dorasu | 射击 | 日版 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 7日 | 海贼王 无尽巡航SP | ワンピース アンリミテッドクルーズSP | NBGI | 动作冒险 | 日版 |
| 7日 | 立体忍者 | キュービック ニンジャ | AQ Interactive | 动作 | 日版 |
| 7日 | 脑力开发 3D脑锻炼 | 空间さがしもの系 脑力开发 3D脑トレーニング | IE Institute | 益智 | 日版 |
| 14日 | 飞行俱乐部 度假胜地 | パイロットウイングスリゾート | Nintendo | 动作 | 日版 |
| 28日 | 十项全能3D 运动 | DECA SPORTA3D スポーツ | Hudson | 体育 | 日版 |
| **2011年5月** | | | | | |
| 19日 | 深渊传说 | テイルズ オブ ジ アビス | NBGI | 角色扮演 | 日版 |
| 19日 | 幽灵行动 暗影之战 | ゴーストリコン シャドー ウォー | Ubisoft | 策略 | 日版 |
| **2011年6月** | | | | | |
| 2日 | 触控！双笔运动 | タッチ！ダブルペンスポーツ | NBGI | 运动 | 日版 |
| 9日 | 钓鱼 | FISH ON | ASCII | 体育 | 日版 |
| 23日 | 解放之剑 | アンチエインブレイズ レクス | FuRyu | 角色扮演 | 日版 |
| **发售变更** | | | | | |
| 未定 | 钢铁潜艇 | Steel Diver | Nintendo | 动作 | 日版 |
| 未定 | 模拟人生3 | The Sims 3 | EA | 模拟经营 | 日版 |
| 未定 | 死或生 次元 | デッド オア アライブ ディメンションズ | Koei Tecmo | 格斗 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年春 | 生化危机 雇佣兵 3D | 动作射击 | 2011 年春 | 塞尔达传说 时之笛 3D | 动作冒险 |
| 2011 年春 | 潜水员 3D | 动作 | | | |

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 22日 | 孤岛危机2 | Crysis 2 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 22日 | 乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争 | LEGO Star Wars III：The Clone Wars | LucasArts | 动作 | 美版 |
| 24日 | 职业棒球之魂2011 | プロ野球スピリッツ 2011 | Konami | 体育 | 日版 |
| 24日 | Move英雄 | ガチンコヒーローズ | SCE | 动作 | 美版 |
| 29日 | 极品飞车 变速2 释放 | Shift 2 Unleashed：Need for Speed | EA | 竞速 | 美版 |
| 31日 | 太空频道5 Part 2 | Space Channel 5 Part 2 | SEGA | 音乐 | 美版 |
| 31日 | 护君被诅咒了<br>冥界活剧宽频版 | まもるクンは呪われてしまった！<br>～冥界活劇ワイド版～ | Cyberfront | 射击 | 日版 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 12日 | 迈克尔·杰克逊 梦幻体验 | Michael Jackson the Experience | Ubisoft | 音乐 | 美版 |
| 18日 | 入口2 | Portal 2 | Valve | 主视角射击 | 美版 |
| 19日 | 致命格斗 | Mortal Kombat | Warner Bros. | 格斗 | 美版 |
| 19日 | 海豹突击队4 | SOCOM：U.S. Navy SEALs 4 | SCE | 动作射击 | 美版 |
| 21日 | Clannad | CLANNAD －クラナドー | Prototype | 文字冒险 | 日版 |
| 26日 | 闪点行动 红河 | Operation Flashpoint Red River | Codemasters | 主视角射击 | 美版 |
| 28日 | 幻境神界 大天使的崛起 | El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON | Ignition | 动作 | 日版 |
| **2011年5月** | | | | | |
| 3日 | 永远的毁灭公爵 | Duke Nukem Forever | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 10日 | VR网球4 | Virtua Tennis 4 | SEGA | 体育 | 美版 |
| 10日 | 乐高加勒比海盗 | LEGO Pirates of the Caribbean：<br>The Video Game | LucasArts | 动作 | 美版 |
| 12日 | 凉宫春日的追想 | 凉宮ハルヒの追想 | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 17日 | 黑色洛城 | L.A. Noire | Rockstar Games | 动作 | 美版 |
| 17日 | 边缘战士 | Brink | Bethesda Softworks | 主视角射击 | 美版 |
| 24日 | 尘土飞扬3 | Dirt 3 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 24日 | 灵异恐惧3 | F.3.A.R. | Warner Bros. | 主视角射击 | 美版 |
| 31日 | 地牢围攻Ⅲ | Dungeon SiegeⅢ | Square Enix | 角色扮演 | 美版 |
| **2011年6月** | | | | | |
| 7日 | 无名英雄2 | inFamous 2 | SCE | 动作 | 美版 |
| 14日 | 伊甸之子 | Child of Eden | Ubisoft | 射击 | 美版 |
| 14日 | 变形金刚 月之暗面 | Transformers：Dark of the Moon | Activision | 动作 | 美版 |
| **发售变更** | | | | | |
| 未定 | 绝体绝命都市4 夏日回忆 | 绝体绝命都市4 －Summer Memories－ | Irem | 动作冒险 | 日版 |
| 未定 | 如龙 终焉 | 龙が如く OF THE END | SEGA | 动作 | 日版 |
| 未定 | 机车风暴3 启示录 | MotorStorm：Apocalypse | SCE | 竞速 | 日版 |
| 未定 | 特洛伊无双 | TROY无双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年 4 月 | 真·三国无双 6 中文版 | 动作 | 2011 年 9 月 6 日 | 抵抗 3 | 主视角射击 |
| 2011 年 9 月 15 日 | 狂暴 | 主视角射击 | 2011 年 11 月 1 日 | 未知海域 3 | 动作冒险 |
| 2011 年 11 月 11 日 | 上古卷轴Ⅴ 天际 | 角色扮演 | 2011 年内 | 黑暗之魂 | 动作角色扮演 |
| 2011 年内 | 最终幻想 Versus ⅩⅢ | 角色扮演 | 2011 年内 | 潜龙谍影 崛起 | 动作 |
| 2011 年内 | 二之国 白色圣灰的女王 | 角色扮演 | 2011 年内 | 最终幻想ⅩⅢ－2 | 角色扮演 |
| 2011 年内 | 最终幻想ⅩⅣ | 网络角色扮演 | | | |

## PLAYSTATIONPortable

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 24日 | 职业棒球之魂2011 | プロ野球スピリッツ 2011 | Konami | 体育 | 日版 |
| 24日 | 学园黑塔利亚 携带版 | 学园ヘタリア Portable | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| 24日 | 最终幻想Ⅳ 完全收藏 | ファイナルファンタジーⅣ<br>コンプリートコレクション<br>－ファイナルファンタジーⅣ&ジ・アフターイヤーズ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 24日 | 经典迷宫X2 | クラシックダンジョンX2 | 日本一 | 动作角色扮演 | 日版 |
| 31日 | 小凉宫春日的麻将 | 凉宮ハルヒちゃんの麻雀 | 角川书店 | 桌面棋牌 | 日版 |
| 31日 | 苍翼默示录 连续变幻Ⅱ | ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| 31日 | 四叶国的爱丽丝 | クローバーの国のアリス | QuinRose | 文字冒险 | 日版 |
| 31日 | 圣诞之吻 收藏版 | エビコレ＋ アマガミ | 角川Games | 文字冒险 | 日版 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 7日 | 边境公主 携带版 | プリンセス フロンティア ポータブル | Alchemist | 文字冒险 | 日版 |
| 7日 | 地球防卫军2 携带版 | 地球防卫军2 ポータブル | D3 Publisher | 动作 | 日版 |
| 12日 | 啪嗒砰3 | Patapon 3 | SCE | 动作 | 美版 |
| 14日 | 秋叶原之旅 | AKIBA' S TRIP | Acquire | 动作冒险 | 日版 |
| 14日 | 女神异闻录Persona 2 罪 | ペルソナ2 罪 | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 14日 | 第2次超级机器人大战Z 破界篇 | 第2次スーパーロボット大战Z 破界篇 | NBGI | 策略 | 日版 |
| 21日 | SNK街机经典合集ZERO | SNK アーケードクラシックス ゼロ | SNK Playmore | 动作 | 日版 |
| 28日 | 最后的约定物语 | 最后の约束の物语 | Imageepoch | 角色扮演 | 日版 |
| 28日 | 女装校园恋曲 携带版<br>两位姐姐 | 乙女はお姉さまに恋してるPortable<br>～2人のエルダー～ | Alchemist | 文字冒险 | 日版 |
| **2011年5月** | | | | | |
| 12日 | 凉宫春日的追想 | 凉宫ハルヒの追想 | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 19日 | 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争 | グングニル －魔枪の军神と英雄战争－ | Atlus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 26日 | ToHeart2 迷宫旅行者 | トゥハート2 ダンジョントラベラーズ | Aquaplus | 角色扮演 | 日版 |
| 26日 | 科学的超电磁炮 | とある科学の超电磁炮 | ASCII | 文字冒险 | 日版 |
| 26日 | 纸箱战机 | ダンボール战机 | Level-5 | 角色扮演 | 日版 |
| **2011年6月** | | | | | |
| 23日 | 解放之剑 | アンチェインブレイズ レクス | FuRyu | 角色扮演 | 日版 |
| **2011年7月** | | | | | |
| 28日 | 女王之门 螺旋混沌 | クイーンズゲイト スパイラルカオス | NBGI | 策略角色扮演 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年6月 | 史坦斯闸门 | 文字冒险 | 2011年夏 | 黑岩射手 | 角色扮演 |

### 03.22 孤岛危机2

攻略预定

多机种 主视角射击

■EA
■对应机种为PS3、X360

推荐度 A



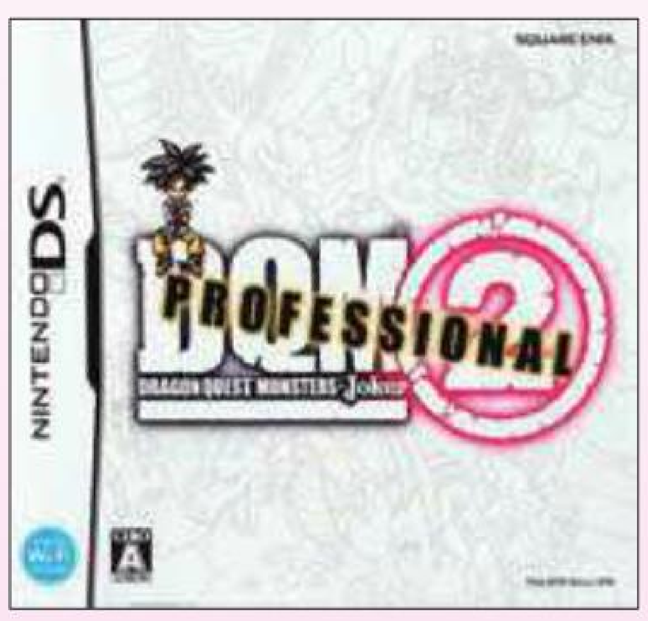
作为PC平台上的显卡杀手，《孤岛危机2》首次登陆家用机也格外受人关注。本作的舞台从森林搬到了未来的纽约城，阵营也分为了CELL、Crynet军方和外星人，剧情上更为复杂和曲折。虽然比起PC版画面有了不少缩水，但是就目前公布的演示影响和截图来看，家用机版的画面水准仍然处于业界顶尖水平，加之单汉斯基摩为游戏谱曲，主视角射击爱好者没有理由不期待这款游戏。欧美专业游戏杂志更是给游戏打出了9分的高分！现在你还需要犹豫吗？赶紧预定吧！

### 03.31 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版

NDS 角色扮演

■Square Enix
■无对应周边

推荐度 A



《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版》（简称《DQM J2P》）是去年推出的前作的强化版，游戏在原有基础上追加了多达100只以上的新怪物，其中既有系列经典的怪物与BOSS，也有全新的原创怪物。此外，游戏还增加了新地图与新剧情，并重点强化了通信对战功能。本作不仅最多支持三名玩家擦身通信，甚至还可以接受前作玩家的擦身通信数据。对于那些喜欢怪物育成的玩家，《DQM J2P》将是一个非常可怕的时间杀手，所有“DQ系列”的FANS都没有理由错过本作。

### 03.31 苍翼默示录 连续变换Ⅱ

多机种 格斗

■Arc System Works
■对应机种为3DS、PSP

推荐度 A



人气2D格斗游戏《苍翼默示录》的最新版本《连续变换Ⅱ》在粉丝们的千呼百唤下终于登陆到街机以外的平台。先不管游戏中是否有新追加的模式等要素，光是《CS2》中新登场的4名角色、原有角色的众多变更点、系统与平衡性的大幅度调整等就足以让玩家们花费大量的时间去研究。制作组以往在掌机上发行的格斗类作品都有着不错的口碑，手感方面还是有保证的。鉴于国内的街机环境以及众多因素的限制，再加上官方迟迟未公布家用机上新版本DLC的日期，饥渴的粉丝们可先用本作来解解馋。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

# 游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约



发生在我国云南和邻邦日本的强震，让这个初春成为一个注定难忘的日子。本期“魅女SHOW”栏目，我们与大家分享的是出自画手K.LL之手的《尤娜之异界送》。作品的主题是“祈福”，希望灾难能尽快过去！此外，3月份评选网络投票顺利进行中，尚未参与投票的朋友，抓紧时间了。因为在下期杂志（4月B）上市前，3月份的网络投票将会截止，而冠军归属也将分晓。至于紧随其后的4月评选，目前冠军奖品已经确定，依然是获得无数好评的漫影1000L数位板（奖项具体设置请见第115页的“一刀有话说 特别版 Vol.26”），对自己的实力有信心的画手，不妨来挑战一下吧！




## 广州・XIANG

一幅取材自《胧村正》的超养眼插画。整体构图、人物外形和气质把握、色彩搭配以及气氛渲染等等各方面都堪称专业水准，实属不可多得的佳作。

## 广州・八望龙崎

“希望创造出许多优秀动漫和游戏的国度能平安度过难关，像这些帅气的怪兽一样再次散发着光芒、一飞冲天吧！”作者在创作右图这幅《游戏王》同人作品《聚集的祈愿》时如是说，他同时道出了我们的心愿！





## 厦门・Kodak

对于上世纪90年代末混迹于机厅的街机仔们来说，八神庵肯定是一个具有标志性意义的角色。特别是上图中左边那身红白黑行头，实在是经典得一塌糊涂。时过境迁，《KOF》是否还有机会东山再起？



## 长春・恶魔猫那娜

虽然现在已三月份了，但兔耳娘可不会那么快就过时。况且左边这幅出自我们御用画手那娜之手的并非只是贺年图，而是为庆祝白色情人节而专门打造的版本！怎样？各位是否收到了心仪对象的反馈了呢？

## 上海・K.LL

“《战国Basara》系列”能获得成功，其特色鲜明的人设功不可没。而各路同人画师锦上添花的二度创作，更是为游戏中的人物增色不少。比如右边这幅阿市，角色那种哀怨的气质就被拿捏得相当到位。





## 厦门・Kodak

自从去年TGS公布过一些资料后，《潜龙谍影 崛起》便进入了漫长的“潜航”状态。看着上图中被雷电“削”得只剩残垣断壁的场景，真的期待能够早日在游戏中体验那份“斩夺”的爽快感！

### 投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



CRYSIS 2

# 孤岛危机2

原名：Crysis 2 | 机种：X360/PS3 | 类型：主视角射击
发行：EA | 发售日：2011年3月22日

## 地球终将毁灭？还是迎来重生

这一次，敌人不再仅仅只有外星人

## 这一次，战场搬到了城市中

穿上第二代纳米装甲
让我们更强壮，更迅速，更隐蔽，更致命

# 游戏光环HD Vol. 1

## 100分钟D9-ROM+16页全彩手册（附HD盘盒）

### 高清影像收录

– 游戏剧场 –
《凯瑟琳》全中文剧情影像
– 下载内容介绍 –
《死亡空间2 断绝》下载章节流程演示
– 热血最强高清版 –
《忍者龙剑传2》全球最速通关影像
– 交叉评论总动员 –
《杀戮地带3》《子弹风暴》《龙之世纪II》
深度影像测评

光盘采用数据碟形式，可在PC/PS3/X360等设备上播放

### 精彩文字内容

《凯瑟琳》剧情分析、人物关系、
制作小组介绍
重磅作品全球游戏媒体深度点评
Xbox LIVE/PSN下载内容盘点
海外游戏平面广告欣赏
手册文字可配合光盘内容阅读，带您全面领略大作魅力
全程高清720P完美画质精彩呈现
热门游戏影像大容量D9光盘收录

**3月下旬 全国上市**







# 掌机王SP Vol. 154

## 全彩32开192页+数据DVD光盘

本辑《掌机王SP》将为大家奉上3DS游戏的首个攻略——《战国无双 编年史》，包含系统介绍、关卡任务、最高级武器拿法以及友好度对话等重要内容。在前不久落幕的2011游戏开发者大会上，游戏从业者从软硬件等多个方面分析了NGP的性能和前景，以专业的眼光为我们带来了本次“卷首特辑”的前瞻。本辑专题企划《徊梦游园千般俏》则就游戏世界里不同的美术风格予以赏析。另外还有PSP两款大作的深度研究，还没有完美的玩家赶快来拾遗吧。



– 卷首特辑 –
2011游戏开发者大会的NGP性能前瞻
– 专题企划 –
徊梦游园千般俏
——游戏世界美术风格漫谈
– 攻略透解 –
战国无双 编年史
异说 012 最终幻想
– 研究中心 –
SD高达G世纪 世界
战场的女武神3

**3月25日 全国上市**

# 潜龙谍影 和平行者 设定集

## 192页全彩大16开+原声音乐集

《潜龙谍影 和平行者》惟一官方设定画集，书中收录了“《潜龙谍影》系列”导演小岛秀夫御用画师新川洋司创作的大量从未公开的绝密设定图，此外还特别收录《潜龙谍影》系列漫画的作者——阿什利·伍德的精彩作品。全书共分为艺术设定、人物设定、机体设定、背景设定和未采用设定等五个部分，搭配以新川洋司为首的设计人员对他们各自作品的详细解读，力求将所有细节一网打尽。本书全方位地为读者呈现《潜龙谍影 和平行者》的设定工作流程，原汁原味地还原本作的独有魅力，绝对是“《潜龙谍影》系列”爱好者不可错过的设定宝典。







**已上市 各地报刊亭销售中**

# iPhone专辑 VOL. 6

## 时尚人士的触控新生活 | 全彩200页+D9-ROM

内容适用于 iPhone/iPod touch/iPad 全机型
– 光盘 –
容量提升，游戏、视频、壁纸
海量资源尽收其中
– 页面 –
版式更清爽，图文更充实
还有时尚MM养眼登场
– 内容 –
更实用、更易懂、更好看
让你变身iOS达人




**已上市 各地报刊亭销售中**

读览天下
www.dooland.com
中国领先的数字阅读平台
合作方：华阅数码“读览天下”

**UCG数码阅读新体验**
详情参看：http://ucg.dooland.com/

《游戏机实用技术》、《掌机王SP》及多种专辑的电子版现已上线，不论手机、电脑还是iPad，都能看到原汁原味的精彩内容！

苹果iPhone应用
**UCG平台**
即将上线 敬请期待